ЛитРПГ

Александр Андреев

Первое Чудо

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Полгода после запуска миров.

1)Мед. центры вирт. миров, созданные по стране на данный момент загружены на 100% и обеспечивают более миллиона граждан РФ по программе для пенсионеров всех трех пунктов.

Благодаря информации, собранной за прошедшие полгода капсулами жизнеобеспечения в этих центрах, медицина сделала огромный рывок в исследовании и способах лечения неизлечимых пациентов.

Была создана ЕФК (единая фармацевт. компания), которая на данный момент и я является поставщиком необходимых лекарств для этих центров. В ближайшем будущем все лекарства, продаваемые в аптеках страны, будут изготовлены именно в ней. Количество наименований препаратов доступных для продажи сократиться в пять раз, что дает возможность врачам владеть информацией обо всех новых препаратах и принципе их действия.

Зарубежные препараты будут запрещены. Аналоги, изготавливаемые в ЕФК, превосходят их по качеству.

2) Совершение преступлений по статьям с наказанием более десяти лет сократились на 30%. По остальным статьям на 10%.

Смертность и полная недееспособность среди заключенных исправительных учреждений строгого режима составляет 50%. Это связано с большими нагрузками в виртуальных мирах. Проводя там по несколько суток и работая все это время с перерывами на сон и еду, некоторые заключенные перестают осознавать себя как личность. У кого-то не выдерживает нервная система.

95% заключенных вышедших из исправительных учреждений, более не привлекались к Уголовной ответственности.

3) Средняя продолжительность жизни в стране увеличилась на два года. Организм успевает за время нахождения человека в игровой капсуле отдохнуть и восстановить силы. Игры снимают стресс, напряжение, а игровые капсулы следят за состоянием пользователя.

Загс отметил, что заявлений на брак, за прошедшие полгода было подано на 5% больше чем в предыдущий год. Специалисты объясняют это тем, что в играх люди быстрее сближаются и более свободны в общении.

4)К сожалению, в связи с ценой на капсулы и наборы частичного погружения, качество жизни населения упало на 10%. Такие товары как: дорогие модели автомобилей, модная одежда, деликатесы, потеряли часть потребителей. Население стремится приобрести аналоги этих товаров в виртуальном мире, а не в реальном.

Фирмы производящие и разрабатывающие ПК и консольные приставки потеряли половину прибыли, на которую рассчитывали в прошлом году. Сейчас они переквалифицируются в смежные направления, разрабатывая электронику для космических программ и программ по созданию полноценных роботов для разнообразных задач.

Сайт Рассвета.

- Полгода после запуска миров.
- Глава 1. Мир изменился.
- Глава 2. Старый знакомый.
- Глава 3. Гномы бывают разные.
- Глава 4. Караван.
- Глава 5. Не одни!
- Глава 6. Прио.
- Глава 7. Мертвая деревня
- Глава 8. Жнец.
- Глава 9. Поражение.
- Глава 10. Умные или нищие?
- Глава 11. Князь.
- Глава 12. Первый вариант.
- Глава 13. Решение принято.
- Глава 14. Снова неудача? Или победа?
- Глава 15. Связь.
- Глава 16. Демоническая загадка.
- Глава 17. Собрание.
- Глава 18. Нашествие.
- Глава 19. Награда.
- Глава 20. Осада.
- Глава 21. Ставки.

- Глава 22. Осада.
- Глава 23. Сока 3.
- Глава 24. Подготовка.
- Глава 25. Барьер пал.
- Глава 26. Нейтралка.
- Глава 28. Выбор сделан.

Полгода после запуска миров.

1)МЦВМ (мед. центры вирт миров) созданные по стране на данный момент загружены на 100% и обеспечивают более миллиона граждан РФ по программе для пенсионеров всех трех пунктов.

Благодаря информации, собранной за прошедшие полгода капсулами жизнеобеспечения в этих центрах, медицина сделала огромный рывок в исследовании и способах лечения неизлечимых пациентов.

Была создана ЕФК (единая фармацевт кампания), которая на данный момент и я является поставщиком необходимых лекарств для этих центров. В ближайшем будущем все лекарства, продаваемые в аптеках страны, будут изготовлены именно в ней. Количество наименований препаратов доступных для продажи сократиться в пять раз, что дает возможность врачам владеть информацией обо всех новых препаратах и принципе их действия.

Зарубежные препараты будут запрещены. Аналоги, изготавливаемые в ЕФК, превосходят их по качеству.

2) Совершение преступлений по статьям с наказанием более десяти лет сократились на 30%. По остальным статьям на 10%.

Смертность и полная недееспособность среди заключенных исправительных учреждений строгого режима составляет 50%. Это связано с большими нагрузками в виртуальных мирах. Проводя там по несколько суток и работая все это время с перерывами на сон и еду, некоторые заключенные перестают осознавать себя как личность. У кого-то не выдерживает нервная система.

95% заключенных вышедших из исправительных учреждений, более не привлекались к Уголовной ответственности.

3) Средняя продолжительность жизни в стране увеличилась на два года. Организм успевает за время нахождения человека в игровой капсуле отдохнуть и восстановить силы. Игры снимают стресс, напряжение, а игровые капсулы следят за состоянием пользователя.

Загс отметил, что заявлений на брак, за прошедшие полгода было подано на 5% больше чем в предыдущий год. Специалисты объясняют это тем, что в играх люди быстрее сближаются и более свободны в общении.

4)К сожалению, в связи с ценой на капсулы и наборы частичного погружения, качество жизни населения упало на 10%. Такие товары как: дорогие модели автомобилей, модная одежда, деликатесы, потеряли часть потребителей. Население стремится

приобрести аналоги этих товаров в виртуальном мире, а не в реальном.

Фирмы производящие и разрабатывающие ПК и консольные приставки потеряли половину прибыли, на которую рассчитывали в прошлом году. Сейчас они переквалифицируются в смежные направления, разрабатывая электронику для космических программ и программ по созданию полноценных роботов для разнообразных задач.

Сайт Рассвета.

За прошедшее время произошло много событий:

1. Клан Закат (9 уровня) выведен из состава легиона Рассвет.

В данный момент созданы кланы: Закат-1, Закат-2, Закат-3, Закат-4, Закат-5, Закат-6. Все они восьмого уровня и вмещают по 12.5 тысяч игроков. Сделано это в связи с потерей кланом Рассвет более 50-ти тысяч игроков погибших в реале. Вышеперечисленные кланы входят в состав клана Закат.

В каждом из этих кланов постоянно находится шесть игроков Рассвета, которые дежурят там посменно. Выходят из клана Рассвет и вступают в Закат, после их смены возвращаются в Рассвет. Одна смена - игровой месяц. Сделано это для выявления Заков (сокращение от Закат). Так стали называть игроков нашего клана, умерших в реале, но живущих в игре.

Максимальный период осознания себя в этом мире после смерти был 4 месяца. Все погибшие изначально переносятся в клан Закат и находятся в карантине 5 игровых месяцев. После чего их отправляют в другие кланы Заката. Заков отправляют в клан Серый Закат.

2. Нам удалось поднять 9 уровень клана. Следующий уровень можно взять лишь при наличии 10 уровня хотя бы одного достижения в категориях:

А) Монстроведение. Достигнув 50 уровня достижения в одном из направлений (видов монстров), клан получает возможность видеть все слабые места противника достигнутого достижения.

Б) Профессионал. Достигнув 50 уровня достижения какой-либо профессии, клан получает бонус к созданию предметов более высокого качества +10%. 100 уровень дает возможность нанять НПС этой профессии.

В)Герой. Достигнув 50 уровня в прохождении какого-либо Инста, клан получает бонус в виде +5% к возможности выпадения эпических и легендарных вещей, даже там, где они изначально не падали.

С)Убийцы. Достигнув 50 уровня в режиме ПВП, клан получает возможность 10% поднять дроп с поверженного противника автоматически.

Возможно, именно благодаря этим трудностям легион Империя до сих пор не взял 10 уровень клана и не захватил Замок. В этой гонке мы должны быть первыми!

3) В данный момент:

В состав легиона Серый Закат входит 154 человека.

В легионе Рассвет 346 ездовых питомцев и 6 летающих.

В легионе Рассвет 15 тысяч чел, вместе с Серым Закатом. Так же еще 2 легиона в соседних секторах имеют состав в 15 тысяч человек.

Глава 1. Мир изменился.

Я проснулся в доме старосты своего города Мох. Обновление должно было закончиться, и потому я с чистой совестью открыл меню характеристик.

Раса - Лесной Эльф Имя - Слон. 91-ой уровень

Физ защита - 8150 Маг защита - 787

Здоровье - 10499 Мана - 1240

Физ атака - 286-311 Маг атака - 6

Параметры:

Выносливость - 717 Сила - 683

Ловкость - 219

Интеллект - 33 Энергия - 35

Переносимый вес - 213

Пассивные умения:

Живучий 4 - Восприимчивость к исцелению +4%

Акробат 30 - урон при падении - 15%

Летчик 16 - скорость полета + 8%

Стойкий 3 - восприимчивость боли -3% Общая невосприимчивость боли - 7.2%

Профессии:

Кулинар 30 - энергия + 3

Мастер на все руки 15 - ловкость, сила, интеллект + 1

Знахарь 40 - выносливость, интеллект, энергия + 4

ОЛ - 44.

Ндаааа. Теперь профессии дают намного меньше статов, чем раньше. Печально. Радует одно: появился стат - общая невосприимчивость к боли. Надеюсь, я стану меньше ее ощущать.

Татуировки так же подверглись изменениям:

Арена Сектора 1 - *все параметры +3*

Арена Кластера 1 - *все параметры +5. Ко всем дополнительным характеристикам, зависящим от параметров +1%.*

Страж Леса - *Маг и физ защита +5%. Здоровье +5%. Регенерация здоровья + 10 в 3 сек. Урон в лесу +15%. Маскировка в лесу +50%.*

Несгибаемый (1 штука) - *выносливость +5, чувствительность к боли -0.1%. Эпический.*

Смертник (1 штука) - *ловкость +5 чувствительность к боли - 0.1%. Эпический.*

Ученик 10 - *получаемый опыт + 5%.*

Судя по припискам в некоторых из них о их количестве, админы считают, что их будет много… А вот *Ученика* ослабили

в два раза!!! Хорошо, что хоть кольца не тронули и оставили в том же виде, что и были:

Кольцо Чемпиона - масштабируемый. Выносливость + 90 Сила +40 Ловкость +30

Необходимый начальный уровень 20. Каждые 5 уровней дает прибавку +5 к основному параметру. Каждые 10 уровней дает прибавку +10 к параметру, выбранному владельцем.

Демоническое кольцо смерти. 3 уровень. Мифическое.

Минимальный уровень 60. Масштабируемое.

Единственное в своем роде кольцо.

Ваша чувствительность к боли - 4%.

Время воскрешения - 12%.

Шанс выпадения с вас предметов и экипировки - 12%.

Эффективность всех умений +2%.

Умение перевоплощение в медведя стало таким:

Перевоплощение в гризли (волк).

Хп +25%

Сила +15% Ловкость +5%

Физ защита +25% Маг защита +20%

Регенерация здоровья повышается на 8 ед в сек.

Посмотрел в меню гильдии. В достижениях появились вкладки:

1. **Группа-рейд данджи.** - *Достижения, выдаваемые гильдии, за каждое пройденное игроками гильдии подземелье.*

2. **ПВП.** - *Достижения за сражения в мире и на арене.*

3. **Профессии**. - *Достижения за прокачку профессий в легионе.*

4. **Монстроведение.** - *Достижения за убийство разнообразных существ мира Дэлийн.*

Все это было и раньше, только не было таких вкладок. Стало ли лучше? Не знаю, но удобнее точно.

С данджами все понятно, никаких изменений. Прошел дандж - получил +1 очко в достижении гильдии. Набрал N очков - получил +1 уровень достижения.

Ну, в ПВП вкладке количество убитых врагов, выпавшего дропа, притом, что в прогрессе дропа идет сумма в золоте, хотя выпадают и вещи и хлам, но видимо есть какая-то система подсчета.

Профессии. Тут вообще интересно. В каждой профе прописано, сколько человек гильдии ею владеют, и под строкой Знахарь, написано:

Знахарь - 1. Уровень достижения 2.

Откуда взялась двойка достижения мне позже объяснили. Оказалось, что все достижения были пересчитаны и приведены в порядок в соответствие с текущей версией игры. Именно поэтому

профилактические работы длились неделю.

Монстроведение. Тут вообще легко. Сколько, каких существ убито игроками легиона.

Из-за профилактики на неделю (реальную!) все Заки оказались в очень выгодном положении. Месяц игры на свое развитие и обогащение! Чем наш легион Серый Закат и воспользовался. Пока одни качались в данджах, другие собирали редкие ресурсы: древесину, растения, руду, шкуры и мясо редких животных. Те, кто качал профессию дрессировщика, приручали редких боевых питомцев. Но именно в эту неделю, а точнее игровой месяц, мы поняли насколько нас много. Нас - людей живущих тут. Помимо нашего легиона, было много заков и в других. В Империи мы насчитали, из тех, кого заметили, около тридцати, в других легионах в общей сложности больше сотни. Так что теперь просто глупо рассчитывать на то, что мы и только мы пользуемся благами профилактических работ. Самое интересное, что в данджах, в течение этого месяца, почти каждый заход падали ездовые или боевые питомцы! Падение эссенций на зелья характеристик так же увеличилось. У всех сложилось впечатление, что из-за малого количества народа, стал чаще выпадать ценный лут с монстров и данджей.

Энты, которым я помог, теперь постоянно подвергаются нападениям нежити. Награды за их защиту очень вкусные. За камни душ, выбиваемые с нападающей нежити, дается репутация - растет доверие энтов к игроку, а значит и ассортимент товаров, доступных для покупки, за те же камни душ. Если до профилактики постоянно находились игроки, помогающие им, то пока она длилась таковых просто почти не было. Потому наш легион и организовал дежурство в тех лесах. По десятку человек на каждого энта, на одну неделю. Всего их три, тех, кого надо защищать и один энт -защитник. Это немного исправило ситуацию, но сами хранители то и дело сражались вместе с нашим легионом. После каждого такого боя Хранители восстанавливали свои силы, но тут снова нападение и так по кругу. Если же они не ввязываются в бой, то расширяют владения леса, а значит и его качество. К примеру, как мне сообщил Даруан - первый, а значит старший энт, которого я спас, через полгода в лесу появятся первые боевые животные, способные защищаться от нежити. Тут есть свои проблемы, точнее в способе получения этих зверей, но они не существенны. Запас прочности Хранителей таков, что они в одиночку могут продержаться три месяца, без возможности развивать леса, а потом будут уничтожены.

Камни душ с монстров, во время профилактики, полностью

шли нам и тем одиночкам, кто решил покачать тут репутацию в это, тяжелое для энтов, время. Так что мы, скидывая камни на одного человека, быстро добивались того, что ему для покупки стали доступны доспехи! Такие же как у меня, точнее того же качества. А это лучшее, что есть в данный момент, и будет лучшим как минимум до сто десятого уровня, пока не начнем фармить что-нибудь серьезное. За месяц таких людей в легионе, стало пять, считая меня. И все танки. Так что проблема данджей для пяти групп была полностью решена.

Энты вообще отдельная тема. С момента своего появления их леса стали самыми посещаемыми в принципе. За выполнение их заданий, помимо всего прочего, дается еще и опыт! А с этим дела пошли туго. В данный момент количество танков и хилов такого, что они качаются быстрее остальных классов. В нашем легионе уже появился дисбаланс по уровням. Танки и хилы превосходят остальных на четыре-пять уровней. И это минимум! А у энтов теперь всегда столько народу, что задания делаются со скрипом, то есть медленно. При этом, сдавая задание в группе, можно распределить награду в ней. Одному репутацию, другому опыт, третьему травку, к примеру. А опыт то и брать больше особо негде, кроме как данджей или простого убийства монстров. Получить задания очень сложно в связи с их ограниченным количеством.

В общем, решили, что надо создать постоянные группы для инстов, то бишь консты, для совместной и равномерной прокачки уровней. Конечно, это создает новые проблемы - разрыв уровней станет еще больше, только теперь у конст и тех, кто не состоит в них, но, по крайней мере, появятся топовые игроки в клане. Сейчас же мы имеем кучу середнячков без возможности ходить в инсты из-за отсутствия людей для них, не считая танков и хилов. Дамагеров нет, проще говоря, точнее они есть, но уровни у них недостаточны.

Задания же в деревнях, в частности в моей деревне, теперь городе - Мох, могли выполнить только согильдийцы (я сделал это специально для легиона) и опыт в принципе можно было получить и там, но его слишком мало для легиона в целом. Капля в море. Задания то не бесконечные. Получился застой.

Еще подтвердилась информация о мировых боссах на локациях восемьдесят плюс. Только они оказались не такими и полезными, как мы считали. Всего в месяц, игровой конечно, ресается два босса на восемьдесят и девяноста плюс территориях. По одному на каждую. Для их убийства достаточно ста человек! Вот только была одна проблема. Локации эти огромны и место респа рандомно, то есть никто не знает, где появится босс.

Единственным способом их поиска стало то, что вокруг них есть поле ПВП, где можно атаковать абсолютно спокойно любого игрока, любой гильдии без получения ПК счетчика. Поле это довольно большое, потому, как только его находят, становится понятно, что рядом босс. Сами боссы роняют разные итемы на увеличение характеристик до плюс пяти, как повезет. Улучшение навсегда! Но поиски этих боссов занимают слишком много времени, ведь неизвестно когда именно в течение месяца они реснутся! Вот и убивать их стали все кому не лень. Кто первый нашел, тот и убил. Стычки на них были пару раз, но все это так - мелочи. В итоге на этих боссов забили все, кроме мелких легионов. Нет, конечно, если появляется инфа, что нашли босса, то мы сразу идем его убивать, но специально их никто из нашего легиона не ищет.

Я потянулся. Хорошо! Жизнь в этом мире просто прекрасна. Недомоганий, болезней, недугов тут просто нет. Единственная проблема боль от ударов врага, переломы, которые могут излечить только хилы - целители, либо НПС - целители, правда у меня есть рецепт настойки на исцеление слабых переломов, но количество этих настоек ограничено ресурсами для их изготовления. Серьезные же переломы, травмы ими не излечить. Так что настойка, по большому счету, не в счет.

Сегодня первое марта по реальному времени. Начало весны.

Я вспомнил, как получил в свое владение целую деревню НПС и удивился, как давно это было! Во время такой же профилактики, правда, менее длительной, просто выполнил все задания деревни, подняв репутацию с ней. Получив же последнее, как оказалось, задание и, выполнив его, я и стал владельцем деревушки - Мох.

Дело в том, что на данный момент абсолютно все деревни захвачены легионами. Единственная деревня, принадлежащая игроку - моя. Империя вдруг стала хозяйкой деревни у данджа Залов Рыцарей, а потом внезапно наш легион был объявлен хозяином деревни у данджа Дикий Лес. Оказалось, что выполняя задания, легионеры повышали репутацию деревни не только к себе, но и к своему легиону, и если, чтобы стать владельцем деревни, одному человеку требовалось выполнить порядка двадцати заданий в ней, то легиону больше ста. Из-за редкости получения заданий и получилось, что единоличных хозяев как я больше не было и деревни перешли к легионам.

Так вот. В каждой деревне уже есть мастера полетов (грифонов) и если надо лететь в какую-нибудь дальнюю деревню есть несколько вариантов. Грифон может держаться в воздухе только определенное время полета. И если до моего города

долететь можно за один перелет, то дальше менять грифонов надо чуть ли не в каждой деревне, из-за больших расстояний между ними. То есть, из столицы дальше моего города Мох (данж для уровней 40-50 игроков) грифоны не полетят, тут их предел. Изо Мха грифон может долететь за один перелет только до Залов Смерти (данж для 60-70 уровня игроков). А если нужно лететь еще дальше, то смена животинки, в одной из деревень каждого инста, обязательны.

Еще Мох апнул пятнадцатый уровень, и город стал маленькой столицей сектора. Теперь тут есть все: классовые учителя, ремесленные гильдии, банк, аукцион и собственная внутренняя стража, усиленная боевыми големами, которых я получил за выполнение задания гномов. Так что популярность моего города была бешенной. Игроки предпочитали делать все дела в моем городе, а не в столице, из-за его более близкого расположения к местам фарма. Терять время на лишний перелет никому не хочется, если учесть ограничение нахождения в игре в десять реальных часов. Внутри города оказалось возможным построить резиденцию клана, и десять домов для игроков. Ясное дело, что Рассвет продал резиденцию в столице и перенес ее сюда, а все дома принадлежали игрокам Серого Заката.

Помню, во время празднования Нового Года в городе был только наш легион. Абсолютно весь состав зашел в игру. Отмечали с размахом. На главной площади огромная украшенная Елка, но не зеленая. Скульпторы создали шедевр из камня . Каждая хвоинка была видна на ветках, вместо шишек - драгоценные камни (кто-то пытался даже выковырять их потом, но ничего не получилось, сделано на совесть). Камёлка (так мы ее прозвали) без всякой подсветки и игрушек была прекрасна. Более того, Камёлка стала местом паломничества игроков после праздника. Прикоснувшись к ее ветке или стволу, получаешь бафф:

Внимание. На вас наложен положительный эффект:

Радость: +10% к удаче, +10% к опыту, +10% к бодрости. Время действия 7 дней.

Какие-то умники наловили зайцев, лис, медведей и волков и выпустили их в городе. Начался конкурс, кто соберет больше тушек несчастных животных. Со стороны может показаться жестоко, но мы каждый день бьем мобов этого мира, а они нас, так что мы без всяких раздумий носились по городу и искали добычу. В итоге больше сотни кроликов пропали без вести. Через пару дней выяснилось, что местные жители их просто спрятали, увидев то, с какой яростью мы бросаемся на милых ушастых

созданий. Волков, лис и медведей прятать никто не стал, и все они были найдены.

После того как все разом кричали: - ОДИН, ДВА, ТРИ… ДВЕННАДЦАТЬ!!!!! - Местные жители, наверно, поседели со страху. Больше пятнадцати тысяч глоток одновременно считают, а потом пускают хлопушки и петарды. Чуть город не спалили… в общем, я оглох тогда минут на десять и судя по выпученным глазам остальных, они тоже.

Внимание. Вы получили отрицательный эффект глухота. Время действия 10 минут.

Вся площадь, нет, весь город замер в тишине. По крайней мере, никто из нас ничего не слышал. Праздновали всю ночь, после чего был массовый выход в реал. А наутро следующего дня началась война. Война в снежки. Десять команд заняли позиции по всему городу, строили ледяные крепости, а потом…

Снежки были зачарованы магами и создавались в крепости команды. Снаряды выдавались по десять единиц на человека. Три попадания, игрок на полчаса выбывает из поля боя, уходит на стену города и ждет. После, возвращается в крепость своей команды, получает боезапас и вперед. С выбывшего игрока валился весь боезапас, так его пополняли на передовой. Сражались два дня, пока не кончилось время сеанса у всех не Заков. После этого праздник был окончен и потянулись обычные дни.

А живу я один. У старосты своего города - Роледа. Почему? Все просто. Мы с Юлей поссорились, и она перебралась в резиденцию. Юля, она же СамаПоСебе, офицер нашего легиона. Первое время мы жили в гостинице, в снятом номере на двоих. Хотя мог бы купить дом, в своем то городе. Нет, я хотел купить, но из-за ссоры передумал. Зачем мне свой дом, если я постоянно где-то пропадаю? Вот если бы жили вдвоем с Юлей, то да… дом был бы нужен.

Вернулся я от Энтов в первых числах декабря, и почти пять месяцев все было нормально. Иногда правда она спрашивала меня, не хочу ли я стать офицером гильдии, но что всегда получала отрицательный ответ. Но… разведчики обнаружили место для постройки Замка! И тут началось. Дел у офицеров, оказалось, по горло. Бегали, носились, что-то делали, узнавали. От Юли узнал, что денег на постройку Замка пока не хватает и потому принято решение позже увеличить налог до 30%. Это произойдет, когда станем вплотную подбираться к десятому уровню клана. А поссорились…

- Ну почему ты не хочешь стать офицером?! Я тебя знаю прекрасно, ты справишься лучше, чем многие из нас. Ты и рейды

водить можешь и командовать. В данджах для каждой группы именно ты продумываешь стратегию прохождения! Да такую, что на раз два все проходиться даже с новичками! Почему ты не хочешь помочь гильдии? Неужели так интересно просто жить тут и плыть по течению, что скажут то и делать??? Я хочу тобой гордиться! Хочу, чтобы все видели твои успехи. В конце концов, хочу, чтобы ты был лучшим в легионе, конечно в Закате ты итак лучший, но в Рассвете нет…

Не знаю почему, но все ее слова не произвели на меня нужного для нее впечатления. Мне все равно, как ко мне относятся в легионе, все равно, что кто-то лучше. Я живу! Отдыхаю! Не хочу напрягов, думать не хочу, в конце концов. Мне достаточно того, что она рядом со мной, что мы вместе, но ей этого стало мало. Возможно, в чем-то она и права, не спорю, но заставлять меня, уговаривать сделать что-то - дохлый номер. Наоборот, после ее слов офицерство для меня стало очень нежелательным. С каждым разговором это предложение отторгалось все сильнее и сильнее. И вот результат. Ей надоело меня уговаривать, мне надоело слушать ее уговоры. После того как мы с ней апнули девяносто первый уровень, походы в инсты прекратились, из-за отсутствия достаточного количества игроков нужного уровня. И разговор, после которого мы поссорились, произошел именно тогда. Общаться с ней тоже как-то перестали, то ли из-за отсутствия совместных походов, то ли из-за ссоры. Поначалу сильно переживал, но вспоминая наши споры и ссоры в последнее время, испытывал нежелание мириться. Если все повториться, то нет смысла. А становиться офицером не хочу!

Всю последнюю неделю, перед профилактикой, я занимался тем, что крафтил настойки для клана и делал опохмел гномам. Во время профилактики даже минуты свободной не было. Бегал, что-то делал. И вот сегодня я свободен. Стал думать, чем же мне заняться, пока подтягивают до девяностого уровня наших дд. Что-либо делать решительно не хотелось. Какая-то апатия что ли. Идти к Энтам, да ну нафиг, там итак народу полно, а толпиться у Рощи не хочется, уходить дальше, тем более. Фармить мобов у данджа Демонический Лабиринт, для моего уровня, так же лень. В общем, тупик. И тут я вспомнил. В обновлении же Арена заиграла новыми красками.

Пришел в резиденцию клана и через браслет подключился к интернету. Блин купить, что ли домой к старосте монитор, чтоб сюда не бегать… денег жалко. Но Ролед, думаю, был бы не против… Так-сс, арена.

Бои на арене проходят в нескольких форматах: 1Х1, 2Х2, 3Х3,

5X5, 10X10. Ясное дело, что в первых двух видах баланса нет никакого, слишком много возможностей, а вот остальные арены более сбалансированы. Есть как вход группой, так и случайный вход. За право учувствовать на арене платишь один золотой. Выиграешь, получишь в зависимости от формата определенное количество Знаков Арены, которые в свою очередь обмениваются на ПВП вещи. То есть с бонусами при сражении против других игроков. При проигрыше не получишь ничего. Так же любой может делать ставки на победу той или иной команды/игрока.

Нуууууу, надо попробовать один на один, вариантов для меня больше нет. Не хочу зависеть от кого-либо. А там посмотрим. Пришлось лететь в столицу сектора - Питер 3, арена есть только там.

Глава 2. Старый знакомый.

Столица не изменилась. Те же снующие по своим делам игроки, торгующие НПС, хотя фиолетовых ников стало больше. Похоже, программа для заключенных работает по полной.

К Чарону решил не заходить, хотя мне и было интересно, как поживает мой старый знакомый, не видел его с декабря. Гномы из его клана, завидев меня, приветливо улыбались, махали руками, так что я понял, заглянуть к старому гному придется. Хотя какой он старый.

У арены был аншлаг. Для начала я решил посмотреть пару боев, интересно же. Купил место на трибуне и пошел по коридору, на который мне показал продавец. На самой арене я уже сражался и не раз, а вот на трибунах не был ни разу, чтож, мой первый раз… в виде болельщика. С трудом протолкавшись между рядами кресел и коленей всяких национальностей, типа эльфов, орков, гномов, занимающих места в моем ряду, сумел добраться до заветного кресла с моим номером.

На этой арене проходили бои 3 на 3. Стоило мне сосредоточиться на бое, как мне показалось, что я стою метрах в десяти от схватки и все так прекрасно видно, что аж мурашки по коже. Броня, эмоции, действия бойцов, все было как на ладони. И тут начался отсчет.

Воин - человек с копьем наперевес, красной команды побежал вперед, его перехватил гном с щитом синей команды, не давая двинуться дальше, завязав бой. У красных в качестве дамагера был лучник, у синих убийца. Я поплевал три раза через плечо, ненавижу синов. Убийца сразу ушел в инвиз и лучник начал обстреливать хила противника, так что тому пришлось сосредоточиться на выживании, забыв о гноме. Гному же было плевать на удары воина, он просто блокировал их, не забывая короткими выпадами топора, снимать понемногу здоровье противника. Правда, это было бесполезно. Хил красных с легкостью отхиливал этот урон. Все изменилось, стоило появиться сину. Инвиз он вскрыл на лучнике, а не на хиле, как я думал. Лучник после серии сина попытался разорвать дистанцию, замедляя противника, и ему это почти удалось, только син прыжком оказался рядом с луком и провел еще одну серию. Прист красных прозрел, что лучника с его команды убивают, и стал судорожно лечить его, и в этот момент гном взорвался серией ударов. Отхилить сразу двоих красный прист не смог. Первым умер лучник. Дальше я уже не смотрел. Встал и пошел подавать заявку на одиночный бой. Не дай Бог попасть на арену с

такими нубами. Хотя, почему нет?

Уплатив золотой, получил жетон с номером 15. И буквально через минуту меня вызвали на бой. Против меня стоял грозного вида человек с двумя мечами. Ясно. Это был воин, а не убийца. Воины могут носить тяжелую броню (основной стат - сила), а убийцы только среднюю - кожу (основной стат - ловкость). Ловкость же влияет на шанс уклонения, а я танк. Точности у меня маловато для убийц, потому я их и не люблю - мажу по ним. Тяжелая же броня, которую ношу и я, снижает входящий физический урон на определенный процент, зависящий от общего физ дефа. А оружие воинам доступно фактически любое. Посмотрим, на что он годиться.

Я приготовился к бою. Выпил настойки и увидел, как поморщился противник. Эммм, нельзя пить настойки? Да вроде в правилах, прочитанных мной на сайте, наоборот, разрешалось все. Уровни противника могут отличаться от моего максимум на три, так что все честно. Притом, что уровень врага не может быть меньше десятичного значения. В моем случае, не меньше 90 и не больше 94. Или, быть может, пить химию не комильфо? Ну, извините, не в курсах. Привык я, знаете ли, драться на полную.

После начала боя, мы сократили дистанцию. Использовал таран и провел серию. Умения немного изменились после обновления, но в целом смысл их был прежним. Так что воин привычно словил стан, и я стал кромсать его тушку, упакованную в консервную коробку. Очнувшись, он стал вливать в меня такой дамаг, что я охренел. За десять секунд я потерял тридцать процентов здоровья, но кинув на себя старую добрую Длань и выпив настойку на здоровье, провел еще одну серию. После этого стана секунд пять противник продолжал меня убивать, а потом его урон как-то упал. И только тут я заметил, что с него слетел какой-то бафф. Но думать некогда, и я спокойно добил его за две серии. Полторы минуты и первая победа.

Не скажу, что было сложно, но видимо я потерял навык в ПВП. Надо срочно решать эту проблему. За бой я получил два значка Арены.

В течении недели я безвылазно сидел на Арене. Мне понравилось сражаться, очень! Я вспомнил молодость, в смысле свой первый турнир. Спал в гостинице, ел там же. С утра на арену, вечером отдыхать. Мое пассивное умение *Стойкий* уменьшающее восприимчивость к боли, качалось медленно, но качалось, а это главное. Как это ни странно, но за все время нахождения в клане, я так и не нашел друзей. Знакомые да, но друзья… так что меня никто не беспокоил в приват или личку.

И вот сегодня я снова заплатил за участие и вышел на песок

Арены.

Противником оказался убийца. День не задался. Стоп. Что-то знакомое показалось мне в его лице, манере стоять. Да это же Хруст!!!!!!!! Он, увидев, что я узнал его, отсалютовал мне. Я встал на задние лапы и просто помахал обеими передними лапами. Он улыбнулся.

С ним мы сражались за звание чемпиона на кластерном турнире Арене. Тогда я победил. С трудом, но все же. Посмотрим, что будет сегодня.

Отсчет и его инвиз. Все как в старые добрые времена. Вызвал Радарчика - моего пета, летучую мышь. Мышка, благодаря подаркам гномов, может вызываться мной где угодно и когда угодно и главное ее умение - видеть противников ушедших в инвиз. Заметит она, замечу и я. Увидев метательные ножи в руках хруста, я выматерился. Отозвать питомца не успевал, но зато использовал таран и смог провести первую серию по нему. Моя летучая мышка сдохла от двух ножей, полетевших в нее сразу после появления. Проведя серию, очень удивился, заметив, что здоровье Хруста упало всего на двадцать процентов. В былые времена я снимал ему по тридцать, а то и больше! Он же, своей серией, снес мне своими мечами целых десять процентов и тоже охренел. Да парень, мы оба приоделись за прошедшее время, но видимо я все-таки лучше. Танк как-никак. По первой стычке результат был очевиден, для меня, но Хруст считал по-другому. Отправив меня в очередной раз в стан, он провел несколько ударов и, когда я уже приготовился использовать Лозу и таран, отпрыгнул и ушел в инвиз, с половиной здоровья. Через двадцать секунд он вскрылся на мне, нанес серию и снова ушел в инвиз. Я оторопел. Нет, я понимаю, что тогда мы были нубами, было мало скилов, но сколько же раз он может сейчас прятаться? Неприятно засосало под ложечкой. В третий раз он снова вскрылся, проведя серию, и опять свалил в инвиз. Я встал. Здоровья осталось тридцать процентов. Надо думать. Филин! Я перевоплотился в птицу и взлетел. Инвиз не вечен и имеет определенное время действия. Так что, я стал ждать. После того как инвиз спадет сам, то в следующий раз его можно заюзать только через полминуты, как я помнил. Если же син вскрывается с инвиза на цель, то в откат умение не идет. Вот он гаденыш. Спустя минуту, Хруст уже беспомощно стоял на земле и метал в меня кинжалы, я же снизился и приземлился на землю уже медведем. Моя серия, его, моя и победа. Все-таки я усилился за последнее время. Сет Энтов, татуировка стража, да и кольца у меня получше, чем у него. Выйдя с арены и получив положенные два Знака, увидел улыбающегося Хруста.

- Здорово косолапый! К тебе это относится прямо, - он ухмыльнулся - все так же автоатакой мажешь.

Я улыбнулся. Приятно когда противник адекватно принимает поражение, жаль только, что легион Хруста - Империя.

- И тебе не хворать, пошли, выпьем? А то после тебя, нервишки пошаливают…

Через десять минут мы сидели в таверне и потягивали пиво, закусывая соленой рыбкой, появившейся тут после прихода путешественников, то есть нас. Вообще, многие здания в столице изменились. Точнее их содержание. В тавернах, гостиницах, кабаках поварами зачастую, стали работать игроки, желающие прокачать профу. Придумывали новые рецепты, ну как придумывали… повторяли все популярное с нашего мира. В ремесленных зданиях то же самое. НПС с радостью принимали на работу нашего брата. Работаем за копейки, желая на халяву прокачать профу! Говорили даже, что кое-кому из других секторов, удалось так впечатлить своего работодателя, что тот подарил свое заведение игроку!

- Ну как у вас в Рассвете? Говорят, готовите что-то грандиозное, можешь не отвечать. По большому счету мне все равно. Просто интересно как легион в целом, нравится или нет…

- Ну, если я все еще в легионе, то нравится. Нет? - С улыбкой спросил я.

- Не обязательно. Некоторые сидят в легионе, потому что некуда идти, нет альтернативы. Я, к примеру, в Империи случайно оказался. Когда играть начинал, был без работы, уволили за неделю до выхода игры, а кредит платить надо за капсулу. - Я удивленно поднял бровь. - Ага, капсулу. Ну а что? За пять лет кредит бы выплатил и все. Смысл покупать шлем, если в капсуле ощущений больше, а сюда идут именно за этим. Но вот незадача… бац и уволен. Что делать? И узнал, что есть тут легион с большим количеством донатеров. Ну, думаю, денег подзаработаю в игре и продам им. Ну и вступил. Они тогда всех набирали, для количества. Налог, достижения, все в копилку клана шло же. А получилось… в данж один раз сходили, и зашел разговор о водителях. Я как раз водителем и работал, думал, если что в такси устроиться. Ну, в общем, Анатолий Сергеевич, мой нынешний начальник искал водителя толкового, ну я и подписался. А что терять возможность получить нормальную работу? Теперь вот днем работаю у него, он офицер клана, ночью в игре и из легиона мне теперь ходу нет. Кстати, со многими говорил, так в легионе почти все нашли работу, сейчас процентов семьдесят наверно в реале повязаны таким образом. С легиона не уйти, с работы турнут, найдут в легионе нового человека. Вот и

получается, что я Имперец по тегу, но на самом деле… эх. Легион хороший, сильный, не спорю, но на деле слишком много понтов у некоторых личностей. Иногда хочется взять за голову некоторых и об стенку, об стенку, чтоб дурь вышибить. Только ведь не поможет. Воспитали так, а теперь менять характер поздно. Горбатого могила исправит, так ведь говорят…

Он говорил, попивая пиво, а я сидел и думал, а ведь в чем-то наши легионы похожи получается. Ну, раз он откровенно заговорил, то и я решил ответить ему тем же.

- Да серьезно у вас. У нас в принципе похожая ситуация. Мы все в одинаковом положении, Рассвет имею в виду. Просто кто-то имеет больше времени на жизнь, кто-то меньше. Сам знаешь, в центры напихали всех без разбору. Пенсионеров с инвалидами, тех, кому еще лет двадцать-тридцать светит и тех, кто имеет все шансы прожить дольше, а так же тех, кто умрет через полгода - год. В общем, каша та еще. А главное мы сами в этой каше разобраться не могли поначалу. Точнее не пытались. А сейчас… Рассвет поделен на группы от A до D по продолжительности жизни. В принципе верно, но мы ведь от этого и убежали в игру, а тут… плеваться хочется. Нет, отношение нормальное у всех друг к другу, дружеское, ровное, но при раздаче плюшек предпочтение чаще отдается тем, кто дольше проживет, а значит и плюшки клану служить будут дольше. Хотя это и не заметно так-то, но чувствуется. По крайней мере, я вижу. И вот сижу, думаю. С точки зрения Легиона это правильно, а вот с человеческой точки зрения отвратительно. Хотя может у нас это пошло от близкого знакомства с медициной? Ведь органы пересаживают то же не всем, а тем, кому дольше прослужит, у кого шансов больше выжить после пересадки ну или у кого денег больше. А это жизнь для одного, а для другого… В общем не знаю, уставать я начал.

- Да уж. У нас хотя бы все понятно, но у вас ситуация другая более серьезная что ли. Я, честно говоря, жалею ваш легион, хотя многие в Империи вас презирают. Но как можно презирать тех, кто старается жить и не сдается, даже не смотря на то, что возможно и шансов то нет. Я говорю о тяжелых случаях, есть ведь такие. Кстати у нас ведь и список на сайте вывешен всех Заков вашего клана. Правда, теперь Заками мы и своих называть стали. Да и вообще всех кто тут живет. Ты там тоже есть. Кстати, враг народа! - Он рассмеялся. - А видя, сколько вас я охренел. Это ж, сколько народу погибло, что бы вас стало столько, там ведь шанс мизерный. Какая же смертность среди вашего брата? Как вообще можно играть с кем-то, а потом узнать что все, его нет? Не понимаю. Говорят еще, что вы типа кладбища устроили для своих. Этого тоже не понимаю. Ведь чтобы прокачать клан хотя

бы до пятого уровня надо столько денег в него кинуть, а у вас говорят таких кланов несколько…

- Ну, последнее просто. Вот не стало человека, а в легионе его ник остался. Что делать? Кикать? Но тогда неправильно как-то, все же умрем в конце. Вот и решили сделать клан для таких. Правда, тогда никто не думал, что масштабы будут такими. И когда Серых игроков, мертвых в смысле, стало процентов тридцать от клана, и решили вывести в отдельный, а для этого надо его раскачать было. Стали тратить деньги, а сейчас менять что-то уже поздно. Вот и множатся Закаты. В легионе даже говорить стали - не умер, а *ушел в Закат*. Ведь есть надежда, что переродится тут, пусть небольшая, но есть. А за это время, если честно, процентов пятьдесят от первого состава легиона ушло в Закат. Даже представить страшно.

- Делааа. - Хруст как-то тяжко вздохнул и произнес. - А ведь лет через сорок и я попаду в центр, и что тогда? Хотя думать об этом рано, да и не хочется, если честно. Я ведь женился недавно. Она в Крыльях Ангелов, все меня сманивала к ним. Теперь уже понимает, что я из Империи ни ногой, игра игрой, но жить то на что-то надо. Так что взяли в кредит квартиру, Анатолий Сергеевич подсобил. Там и живем теперь. Знаешь, сейчас квартиры стоят дешевле, чем до выхода этих игр. Так что особых проблем не было, да и выбор огромный. Многие в центры переехали же. У нас в клане, к примеру, есть такие, кто голду в реал переводят и живут ведь неплохо! Даже очень. Ты вот девчонку себе нашел? Нет?

- Да есть у меня девушка, только поссорились недавно. Вот на арене и зависаю… Все хочет, чтобы я офицером стал, разными словами эту мысль мне долбила в мозг. Итог - ссора. Если в первый раз, когда был об этом разговор, я призадумался, а может реально попробовать? То потом просто под давлением стал оказывать сопротивление. Не такой я человек, чтоб давить на меня. Это на других можно надавить, меня же только сломать.

- А чего так? Офицер это почетно, геморроя много конечно, но ведь если из тебя будет хороший лидер, ты только усилишь свой легион…

- Да говорю же, легион стал странный. Нет, уходить я не собираюсь, но пока смотрю, что происходит. Не описать словами эти изменения, просто чувствую, что пока не хочу быть офицером.

- Понятно. Кстати, предупредить тебя хочу. - Я удивленно посмотрел на него. - И не смотри так на меня. Кончай с ареной, наши тебя хотят разделать. Я первый был, середнячок так сказать, проверка, сейчас всерьез возьмутся. Прочухали, что с ареной не все так просто, если ТЫ сюда пошел.

Слово ТЫ он выделил особо.

- А что такого на арене? - Недоуменно спросил я.

- Ну ты даешь. Ты вообще награды то видел? Я уже понял, что ты просто так сюда пришел, пар выпустить, развлечься. Но оказалось, правильно сделал. За каждый выигранный бой Знаки получаешь, копишь и при должном усердии накопишь на шмотку какую-нибудь. Для данджей они подходят, но ПВЕ шмот, говорят лучше, а вот для ПВП… Там приписка особая, только против игроков. В фулл сете, по прикидкам наших, в одиночку двоих вынести можно спокойно, если они в обычном шмоте на свой уровень, а с бижой и пухой и шестерых. Так что сейчас интерес к арене у наших появился. Даже конкурс сделали - *Убей Слона, сруби бабла!*. Приз, как понимаешь, немаленький. Не стану говорить, во сколько твой хобот и уши оценивают, но дорого, поверь. А насчет шмота Арены, особо не парься, чтобы его собрать, не один месяц нужен. И вещи там улучшаемые. К примеру, возьмешь сейчас вещь 80 уровня, а на 90 улучшишь ее, за дополнительные Знаки Арены. Но получиться не дороже, чем брать с нуля 90 шмотку. Вот такие дела.

Мы еще посидели с ним, поболтали ни о чем, а потом он извинился и ушел.

- Реал ждет, на работу вставать пора, будильник через полчаса… давай, удачи тебе. И извини, если что.

- О чем вопрос, реал - святое. И тебе удачи.

Вот так я и подружился с Хрустом - игроком вражеского легиона. Врагом.

Глава 3. Гномы бывают разные.

Сразу после разговора с Хрустом, я отправил письмо Леснику с информацией по арене. Он обещал проверить и если что принять меры по усилению легиона этими вещами. Правда, их еще надо получить, а для этого надо побеждать. Не все на это годятся…

Ну, а я с утра отправился к, ставшей мне родной, арене.

Хруст не соврал. Арена кишела значками легиона Империя. Тут были все их уровни. Они что, качаться перестали, или это те, кому места не хватило в группы и они сюда приперлись, что же они раньше делали тогда. Подал заявку, и уже через минуту оказался на песке. Как и раньше, ники и легион на арене не видны, а выходя из нее, ты можешь узнать противника только по одежде. Почему не изменили ее непонятно, чтоб уж совсем - инкогнито.

Через пару дней на весь клан пришло сообщение:

Лесник: Народ. Все вы знаете, что после последнего обновления появилась арена. В связи с тем, что там не дается опыт, а значит, невозможен кач, мы пропустили этот контент. Оказалось, что зря. Побеждая в боях, вы получаете Знаки Арены, которые обмениваются на ПВП вещи, нужные в основном для сражения с противником. Скажу больше. Каждый игрок, оказывается, может носить на себе два комплекта брони, оборотни до шести, по паре на форму. Комплекты должны быть разными, то есть один ПВЕ другой ПВП. Например, игрок в пятидесятом ПВП комплекте может убить игрока с ПВЕ шмотом выше на двадцать уровней. То есть, если два игрока семидесятого уровня начнут сражаться один в пятидесятой броне ПВП, другой в семидесятой ПВЕ, то победит с вероятностью 90% ПВП игрок. Во-первых, его навыки лучше ПВЕ игрока, а во-вторых, его шмот для ПВП подходит больше, хоть и ниже по уровню. Поэтому просьба всем - по возможности ходите на арену и одевайтесь в ПВП шмот. В случае нападения на вас в игровом мире врага, ваша ПВЕ вещь автоматически заменится на ПВП из второго комплекта, что очень удобно, так как не нужно думать, что и где носить.

После этого сообщения, количество согильдийцев на арене резко возросло. Мне даже показалось, что победил некоторых из них в бою, хотя уверенности не было.

Месяц прошел в постоянных сражениях на арене. В час около десяти арен. В день же проводил до 70-90 боев. После очередной арены появилось сообщение:

Внимание. Вы одержали 2500 побед на арене 1Х1.

Награда: татуировка Воин арены (3 штуки)

ПВП урон и защита +3%

Внимание. Вы одержали 2500 побед подряд (без поражения) на арене 1Х1.

Награда: татуировка Убийца арены 3(штуки).

ПВП урон и защита +3%.

Первое сообщение о татуировках появилось после пятисот побед, второе после тысячи и уже эти две татуировки я добивал на последнем дыхании, просто чтобы закрыть их и потом, следующую делать с нуля.

На арене я нашел интенданта, продающего за Знаки Арены ПВП шмот и бижутерию. Броня была шикарной, но шикарной была и ее цена - по полторы тысячи Знаков за шмотку на восьмидесятый уровень минимум. Бижутерия же была подешевле, по десять Знаков Арены за уровень, то есть кольцо восьмидесятого уровня стоит восемьсот, девяностого - девятьсот. Если же менять первое кольцо на второе, то доплатить нужно всего сто Знаков Арены, их разницу в цене.

Ювелирное дело в легионе прокачено уже не слабо, то есть ювелиров нормального уровня крафта хватает, но посмотрев на то, что они могут мне предложить, я понял, что кольца арены будут лучше, чем шмот оттуда же. Точнее выгоднее взять кольца, чем броню, так как броня у меня итак отличная, а вот с кольцами проблема. Всего можно носить восемь колец, притом одно кольцо Чемпиона арены у меня уже есть и занимает оно оба слота и ПВП и ПВЕ, так что менять его не надо. Второе кольцо - кольцо банка Питер 3, заменить его так же нельзя, так как оно дает право на обладание бесплатной личной ячейки десятого уровня в банке нашего сектора. И снять его нельзя, если не хочешь потерять ячейку. Третье кольцо:

Демоническое кольцо смерти 3. Мифическое.

Минимальный уровень 60. Масштабируемое.

Единственное в своем роде кольцо.

Ваша чувствительность к боли - 3%

Время воскрешения - 12%

Шанс выпадения с вас предметов и экипировки - 12%

Эффективность всех умений + 2%

Вообще я заметил что, сражаясь с игроками, наполняю его быстрее, чем, если убиваю монстров. При этом оно так же занимает оба слота. Остальные пять колец, как танк, взял на выносливость. Вообще, кольца в данный момент крафтятся у нас в легионе только синего качества, изредка при крафте, они критуют в фиолет на один стат. На девяностом уровне такое кольцо дает плюс двадцать семь к одной из характеристик. У меня пять таких

колец на выносливость. А вот кольца арены:

Кольцо Арены. *Необходимый уровень 90.*

Все характеристики + 4. Урон и защита при битве с другими игроками (ПВП) + 1.8%

Значит, если я соберу пять таких колец, у меня будет аж по двадцать ко всем характеристикам и девять процентов к защите и урона в ПВП. Не хило. Если еще учесть татуировки, то огого, что получается. А еще ожерелье бы неплохо и серьги. Вообще, сам по себе я отрицательно отношусь к серьгам в ушах у парней, весь этот *гламур* для меня далек, но вспоминая историю ношения серег мужчинами, смирился с их ношением тут, в игре. К примеру, у казаков, насколько я помню, в левом ухе носил серьгу единственный сын у одинокой матери. В правом ухе носил последний в роду по мужской линии. Две серьги носил единственный ребенок в семье. Вроде даже таких берегли в бою, дабы не прерывать род. Цыгане, воры у всех ношение серьги означало что-то свое. Даже у пиратов количество серег в ухе показывало количество потопленных или захваченных кораблей, у моряков же - что такой человек пересек экватор. Даже ноги на стол в портовых кабаках им разрешалось класть. По крайней что-то такое читал. Сейчас же это просто *красиво* как считают некоторые, а когда-то было привилегией, как и татуировки, которые в определенных кругах надо было заслужить. Посмотрит, знающий, на человека и вмиг поймет кто перед ним, а сейчас смотришь на некоторых … и лишь непечатные слова в голову лезут.

В общем, в данный момент имею две простые серьги без украшений на выносливость. А вот серьга арены:

Серьга арены. *Необходимый уровень 90.*

Все характеристики + 6. Урон и защита при битве с другими игроками (ПВП) + 2.7%

Правда стоит она 1350 Знаков Арены.

К концу месяца, в общей сложности, набил около пяти тысяч знаков. Каждые восемьсот знаков брал себе кольцо на восьмидесятый уровень, через четыре кольца, взял серьгу. Потом все четыре кольца и серьгу довел до девяностого уровня. Пока на этом остановился.

Возможно, именно постепенная замена бижи на ПВП помогала мне выигрывать, но я склоняюсь к мысли, что все-таки мой отхил, плюс татуировки сыграли не меньшую роль. Но факт остается фактом. Я не проиграл ни одного боя.

За это время отправил несколько писем по почте Юле, общий смысл которых сводился к одному вопросу - когда она освободится, и мы сможем встретиться? На приваты она не

отвечала. Юля мне не писала, что меня немного расстроило. Хоть и поссорились, но ради приличия можно было ответить мне? В общем полный игнор. И вот сегодня утром мне, наконец, пришло письмо от нее:

Привет, я была занята подготовкой к важному событию в легионе, о котором вскоре станет известно всем. Занимает все свободное время планировка и расчеты по его проведению. Это будет ключевой момент в развитии клана. Так что прости, но в ближайшее время буду очень занята, вот если бы решил стать офицером, то могли бы заниматься этим вместе, и было бы больше времени на общение.

Афигеть. И тут завернула про офицерство! Раньше всегда говорила мне о том, что происходит в легионе, какие планы. Теперь же видимо решила, что раз я не офицер, то и знать ничего не должен. Должен быть как рядовой участник гильдии. Ну и пошла она нафиг. Позже все равно все узнаю, а сейчас арена и ни о чем не думать, тут всяко интереснее, чем в данджах. Только вот уровень не поднять…

Прочтя письмо, отправился подавать заявку на очередную арену. За месяц, на подачу заявок я уже потратил две с половиной тысячи золота, но этой потери я не ощущал. Все-таки запас в банке в сто тысяч позволял мне не задумываться о такой мелочи в жизни, как деньги. Хотя что-то подсказывало мне, что это небольшие деньги. Всего-то сто тысяч. Однако стоило мне подойти к регистратору на бои, как ко мне обратился служащий арены, которого я поначалу не заметил.

- Здравствуйте, Слон. Извините меня, но я вынужден сообщить вам, что ваше участие на аренах нашего сектора, да и кластера в целом с сегодняшнего дня ограничено. Это касается только арен 1Х1, на другие форматы арены это ограничение не действует.

У меня упала челюсть. С какого перепугу такая подстава??? И я естественно возмутился:

- Насколько мне известно, ограничивать игрока в действиях, не нарушающих игровой процесс или законы этого мира, нельзя? Так почему вы ограничиваете мои возможности?

- Вы правы. Для вас приготовлена компенсация - пять тысяча Знаков Арены и возможность учувствовать в боях 1Х1 до пяти раз в сутки. Не больше. Но вы можете отказаться. Правда никто не сможет гарантировать вам стабильное попадание на арену. Мало ли, вылетите из очереди, случайно конечно, а потом снова и снова. Поймите, вы не оставляете шансов противнику, а значит и интереса участия на арене. Из-за этого в последнее время желающих сражаться не убавилось, но их энтузиазм немного

спал. В любом случае вы без ограничений можете сражаться на других форматах арены, как я уже и говорил. Ваш ответ.

Честно говоря, хотелось его послать подальше, но ведь и администрации не напишешь об этом нарушении, а скорее всего они в курсе. Да и его предупреждение о возможности усложнения попадания на арену напрягло. Вот подстава! А ведь все было так хорошо! Хотя с другой стороны пять тысяч знаков, которые они предлагают, это еще один месяц безвылазной арены, а так на халяву время сэкономлю…

- Хорошо.

И вот, отыграв, всего пять арен, я покинул негостеприимное теперь здание, купив еще одну серьгу и ожерелье с ПВП уроном. Знаков арены осталось две тысячи. Этот месяц я питался всякой ерундой, да и спал в гостинице, дома то своего в столице нет, поэтому я решил отправиться в гости к Роледу в городе Мох.

Когда я уже подходил к мастеру полетов, чтобы оплатить перелет меня окликнули:

- Господин Слон! Постойте!

Я обернулся, звал меня гном - НПС.

- Фух еле догнал, вас просит к себе господин Чарон.

Точно! О гноме я забыл! Нет, опохмел я готовил без задержек, на этот счет все нормально, но ведь хотел зайти к Чарону и забыл… голова моя дырявая. Вообще, после того как я выполнил цепочку заданий на появление профессии - Создатель Големов, отношение ко мне гномов нашего сектора стало дружелюбным. За помощь они даже подарили мне десяток боевых, и пять рабочих големов, которые охраняют покой нашего клана в моем городе, где находиться резиденция клана. Правда гномы хоть и открыли эту профессию с моей помощью, но до сих пор так никого и не обучили, единолично владея ее секретами. Големов зато они продают с охотой, и, насколько мне известно, что Империя, что Хаос уже приобрели по десятку боевых созданий. А это не меньше миллиона золотых.

Чарон сидел за своим столом, как и всегда, когда я его видел. Он улыбнулся и произнес:

- Ну что, смотрю, ты уже подрос. Уровень немаленький, правда, заданий для тебя у меня все еще нет, до сотого уровня, но вот попробуй угадать, зачем я тебя позвал. - И с интересом стал смотреть на меня.

Хмм. Я без понятия, зачем я понадобился главе всех банков сектора Питера3.

- Вас ограбили, и вы хотите, чтобы я помог вам? Или моя ячейка вдруг пропала, точнее информация о сумме на ней? - Он, улыбаясь, отрицательно махал головой. - Ну, блин ничего умного

в голову не лезет. Я не знаю. А может быть, вы хотите мне что-то подарить? - Спросил я, понимая полный бред последней фразы. Это было даже бредовее первых предположений. Гномы и подарить. Я невольно усмехнулся, зато Чарон…

- Кхммм, а знаешь, ты угадал. Я действительно хочу сделать тебе подарок.

Я сглотнул. Если бы я не сел на стул в начале разговора, то сейчас бы осел на пол. Да мне каждую копейку выцарапывать у них приходилось!!! Торговаться, спорить и тут подарить!!?? Конец света близок, понял я. Хотя смотря какой подарок. Может подарит мне лапку паука или цветочек аленький.

- Более того, тебе этот подарок очень понравиться. - Он интригующе улыбнулся, мол, давай спрашивай, что же такого я придумал. А хрен тебе. Я молчал и вопросительно смотрел на гнома.

Довольная улыбка потихоньку сползала с его лица. И он недовольно буркнул:

- Давай сюда кольцо. Наше, гномское.

Я снял его и положил на стол. Появились мысли, что сейчас он заберет его и все. Не будет у меня больше ячейки бесплатной не то что десятого, а вообще никакой! Но нет, Чарон что-то сделал и убрал кольцо в стол, достав оттуда его замену. Похожее на первое кольцо из черного металла, только посередине появилась золотая волнистая линия. Он положил его на то место, где лежало старое.

- Забирай. - Буркнул он.

Я забрал.

Кольцо банка Питер 3.

Доступ к бесплатной ячейке 10-ого уровня.

Каждые 10 уровней владельца бонус: + 3 ко всем характеристикам.

Первое что я сделал - вскочил, потом оббежал стол и обнял гнома. На шум заглянул служащий банка и видимо решил, что я душу Чарона. Картина была та еще. Чарон болтается в воздухе в моих объятиях, пытается что-то сказать, но не может. Наверно, я слишком сильно его обнял. В один миг я стал обладателем неплохого кольца, вместо бесполезного, просто занимающего один палец. В один миг все мои характеристики увеличились, сделав меня еще сильнее! Только осталась пара вопросов и именно это, а не угрожающий вид, зашедшего гнома, вытаскивающего топор, заставило меня отпустить Чарона.

- Прости Чарон, но это действительно щедрый дар, только позволь узнать. За что?

Я уже усадил багрового гнома в его кресло и вернулся на

свой стул. Он сделал, какой-то знак и появившийся гном исчез за дверью.

- Кхмм, да, в общем. Кхмм. - Пытался справиться с собой несчастный Чарон, видимо нечасто он висит в воздухе, болтая ножками, не в силах что-либо сказать. - Твоему легату мы можем сделать такое же кольцо в общем, но не бесплатно. Цена вопроса сто тысяч и он его получит, а тебе подарили по одной причине. Арена. Когда ты только подал заявку на первый бой, банк стал сразу делать ставки на все твои бои, какие было возможно. Прибыль конечно не большая… так пара сотен тысяч, но приятная, отсюда и подарок…

Тьфу ты. Я-то думал подарок, а оказалось… Что ж я был прав, сомневаясь в щедрости этого народа. На всем делают деньги, правда и благодарными быть умеют. В принципе все правильно и мужик, то есть гном, он правильный. Сделал деньги с чьей-то помощью, отблагодари. Скажу больше, я его даже уважать стал сильнее. Ведь, что мешало ему просто нагреть руки, какая разница на ком и все, забыть. А он не стал так делать, наоборот одарил. И не хило. И врать не стал, что безвозмездно, четко показав свою позицию - ты заслужил, так что твое. А что сверху, то мое, так как мною заработано. Все верно. Настроение поползло вверх. Болтали с ним до вечера. Я рассказал обо всем, в том числе и о запрете боев на арене 1Х1, он же рассказывал в основном о големах и планах по их улучшению, и по секрету сообщил мне, какая гильдия сколько големов приобрела. Оказалось, что моя информация, а значит и информация клана Рассвет устарела. Империя в данный момент имеет девятнадцать боевых големов!!!! Хаос же немного меньше -шестнадцать! Ну что сказать, будет, о чем сообщить Леснику. И главное! Оказалось, эта новая арена никак не связана с гномами. У них свой бизнес, не пересекающийся с банками. Именно поэтому гномы и делали там ставки!

Если гномы банков в игре были представителями разработчиков и все их браслеты и экраны были не чем иным, как решением компании дать игрокам информационную свободу в игре, не забывая при этом о прибыли, то арены была частной инициативой группы людей, отвечающей за инфляцию в игре. Ведь даже для простого кольца на восьмидесятый уровень надо потратить около недели и минимум четыре сотни золотых, при условии постоянных побед. На деле же из-за поражений и время, и расходы увеличиваются. Ведь не все посетители арены - заки, имеющие возможность ходить на арену круглосуточно. Вот и получается, что кач и фарм для аренщинков останавливаются. А ставки, ну тут уж как повезет, можно ведь и прогореть, увеличив

расходы. Все это я позже понял из сообщений на форуме, хотя прямо об этом там не говорилось, но догадаться было можно.

В связи с чрезмерным употреблением крепких напитков, в гостиницу я вернулся с трудом. Сам не заметил, как напился, видимо у гнома аура такая…

Глава 4. Караван.

Утром я принял опохмел. После всех утренних процедур, отписал Скалке письмо о големах и о кольце. Приват глава нашей гильдии уже давно закрыла для всех, кроме офицеров. Леснику решил ничего не писать, Скалка ему сообщит. Все-таки она мой клан лидер, а не он. Сходив на одиночную арену пять раз, задумался, чем бы заняться. Идти на другой формат не хочется, в легионе все заняты прокачкой, кто в данджах сидит, кто на монстрах, кто-то профессии качает, а кому то везет и он пошел на арену!!!!!! Один я лентяй. Еще вчера хотел вернуться в Мох, а сегодня даже не знаю. Промаявшись до обеда, я уже отправился к мастеру полетов, как пришло сообщение на весь клан.

Скалка: общий сбор у ворот Питер 3. Всем 80+ бросить свои дела и быть на месте. Срочно, отказы не принимаются.

Ну, я бросил все свои дела, как и сказали, то есть перестал маяться фигней. Через десять минут уже был на месте, неспешным шагом идя по улицам города. С удивлением отметил, что к воротам бежит и легион Рассвет. Похоже, что-то намечается, ну наконец-то. Я уже думал вечером к Чарону напроситься на пьянку. Плохо он на меня влияет.

У ворот было не протолкнуться. Вдруг, мне кинули группу. Я вступил. Группу приняли в рейд. Рейд в альянс. Все игроки Серого Заката 80+ уместились в три рейда, объединенных в альянс. Мы собрались у сердечка. Так себя отметила Скалка, чтобы нам было понятнее куда идти. Правда некоторые называют эту метку - красной жопкой, и когда звучит приказ:

- За Сердечком вперед! - Мысленно вставляют вместо сердечка… в общем, ищут развлечения везде, где можно.

Офицеры были помечены цифрами. У каждых десяти человек свой офицер. Ну вот, а Юля говорила, что офицеров не хватает, врунишка несчастная.

Скалка: Итак, ребят. Сегодня мы начинаем тяжелое дело, а именно постройку кланового замка! Сейчас Лесник оплачивает десятый уровень гильдии. Сюда через полчаса придет первый караван с ресурсами для нашего замка. Наша задача: сопроводить караван за сегодня до Мха. Там остаемся на ночь и продолжаем движение. Нападение в деревнях на караван запрещено, даже если деревни не наши. Все остальное время мы отличная цель. Помните! Этот караван стоит около миллиона золотых, и если его у нас заберут, то мы обогатим врагов. И еще. С сегодняшнего дня налог в гильдии увеличен до тридцати процентов. Гильдии нужны средства на постройку замка. Всего нужно отвезти

тридцать караванов и замок готов. Вроде все. Задача нашего альянса - поддержка жопы каравана и ее защита. Ни на что другое не отвлекаться. В данный момент вы поделены на один пехотный рейд, и полтора конных. По команде будете выдвигаться на позиции, без команды не рыпаться! Время на подготовку и свои дела двадцать четыре минуты. Не опаздывать, если уходите в город докупить необходимое.

Покупать мне было нечего. В сумке кулинара запас продуктов на неделю, как готовых, так и ингредиентов для готовки. В сумке знахаря полно настоек. В сумке ремонтника наборы для починки брони, я был в любой момент готов выдвинуться в рейд. Так что я, молча сел недалеко от ворот и наблюдал. Наш клан собрал, похоже, весь онлайн восемьдесят плюс, оторвав их от данджей и кача. Народ делили на рейды, рейды тасовали по альянсам. Еще бы, ведь четыре направления атаки на караван, вот и нужны минимум четыре группы на защиту, и еще одну в резерв. В данный момент резервом каравана, не отходящим от него далеко, будем мы - Серый Закат. В самом караване полно НПС. Возницы на повозках, и сотни две стражей.

- Привет Слон, сидишь, отдыхаешь перед походом? - Это спросил, подошедший ко мне, СинийИней. Вообще с ним у нас сложились, наверно, приятельские отношения. Казалось, вечность назад он водил нашу группу в Пещеры Смерти, когда еще была жива Алмазка, моя первая любовь в этом мире и первое пережитое мной горе от ее смерти, послужившее, как я думаю, причиной того, что я стал Заком. Я печально вздохнул. Воспоминания о ней все реже навещали меня, хотя ее образ моментально встает перед моими глазами, стоит мне о ней вспомнить. И даже Юля, с которой я прожил последние два месяца, не помогла мне позабыть ее.

- Ага, делать нечего, вот и сижу. Кстати, я не поздравил тебя с повышением, так что… Поздравляю тысячник!!!

Где-то, два месяца назад Иней был назначен командиром альянса, то бишь пятисот человек. Так что, теперь он считается не просто офицером, а старшим офицером. Вообще система званий в гильдии проста. Есть пати лидеры, командующие пятью игроками, рейд лидер - полусотник, в подчинение пятьдесят человек, и альянс лидер полутысячник. Так было до первой нашей войны с Империей, и боем у Мха. После этого сражения были сделаны выводы и теперь, один человек командует сразу тысячей и является тысячником, дальше идут сотники, а потом десятники. Сделано это было для того, чтобы каждая тысяча была самодостаточной боевой единицей. В нее входят: сотня конницы, две сотни танков и воинов ближнего боя, три сотни лучников и

три сотни магов и главное сотня убийц, для ударов в тыл противника, либо для поддержки атаки в каком-либо направлении. Их инвиз позволял им спокойно выполнять поставленную задачу, но из-за невозможности хилов быть рядом с ними, сказывалось отсутствие у них инвиза, потери среди убийц при неудаче или сопротивлении были ужасны. В каждой сотне есть свои барды, хилы, то есть классы поддержки. В общем, каждая тысяча действовала автономно. Но такое звание как полутысячник осталось, из-за наличия двух альянсов в тысяче и необходимости управлениями ими. У каждого альянса свой полутысячник.

Вообще, на первый взгляд, система боя, когда сражается более нескольких тысяч человек, не продумана. В альянсе максимум пять сотен людей и управлять десятками альянсов сложно, но это лишь видимость. Офицеры гильдий имеют свой собственный чат - канал связи, где и отдаются команды. Глава гильдии или командующий войском видит всю картину боя, благодаря этому каналу. Рядом с иконкой каждого полутысячника есть цифра численности его отряда. Так же у командующего войском есть карта, где отмечено местонахождение каждого офицера, а значит и его отряда. Так что не так уж и трудно управлять таким войском, для понимающего и умного человека. Есть только одна проблема. Все чаты работают лишь на определенном расстоянии от деревни. В чистом поле же чат офицеров покрывает не такую уж и большую площадь, так что иногда приходится посылать игроков с командами. Про чат альянса вообще молчу. Стоит отдалиться от полутысячника на сотню метров, как чат пропадает. Чат легиона работает только вблизи офицеров на расстоянии около километра. Так что главная проблема командования - координация действий альянсов. И многое зависит от исполнителей, то есть офицеров. Тут-то и нужны тысячники. Это лучшие игроки легиона, координирующие действия двух, а иногда и более альянсов.

Проверить на практике как это работает, толком не удалось. Вторая война с Империей без участия Серого Заката была в основном чередой стычек мелких групп до тысячи человек с каждой стороны. Так что первая проверка будет сейчас, при охране каравана.

Вообще, все офицеры: полутысячники, тысячники и выше, а так же ветераны - десятники и сотники, получают зарплату, даже если войны нет. В мирное время их задача собирать группы в данджи и на различные мероприятия. За что им идет доплата. Бездельничает сотник? Зарплату получит в любом случае. И еще одно их преимущество перед обычными бойцами, как я, -

привилегии в получении плюшек с клан банка.

- Спасибо, только геморроя прибавило мне жесть. Собрания, обсуждения брррр… правда плюсов тоже хватает. Вот построим замок, и Лесник обещает офицерам настоящие комнаты выделить! А не как в резиденции - общая дверь и однотипные комнаты всем. В замке будет около тысячи помещений для жилья. Настоящих. Как в реале. Со своей дверью, окнами на улицу. Мебель придется затаскивать через дверь, а не так, как в резиденции - заказал, она стоит. В общем, все натуральное!

Я завистливо присвистнул. Да уж жить в такой комнатке я бы не отказался. Комната в Резиденции это не дом. Места меньше, но мне много как раз и не надо.

- Кстати, - продолжил Иней, - ты в курсе, что четыре голема из города заберут для охраны? И еще в каждой деревне беженцы к нам присоединяться будут.

- Големы понятно, наверно на охране стройки останутся, а беженцы зачем?

- Как? Ты забыл? Ваша гильдия может деревню основать, вот для этого и люди с нами пойдут, кому на месте не сидится. Дойдем до инста Демонический Лабиринт и направо от него, на полпути к месту строительства замка деревню вашу поставим.

Я подавился булочкой, которую купил только что, у проходящей мимо милой девушки с корзинкой полной этих ароматных шедевров. Демонический Лабиринт инстанс для девяносто плюс игроков, территория вокруг него так же для этих уровней. Именно в него я и не смогу попасть еще долго, из-за отсутствия нужного количества дамагеров.

- А почему там? Далеко, по сравнению с другими местами.

Всего в каждом секторе можно построить три замка. Располагаются они на территории одного из высокоуровневых данджей. Истоки Боли, Обитель страха, и Демонический лабиринт, для семьдесят, восемьдесят и девяносто плюс уровней соответственно.

- Как почему? Сам не догадываешься? - И тут же ответил на свой вопрос, - а точно, ты же не в курсе. Замок дает возможность получать десять процентов прибыли с дропа той территории, на которой стоит, в том числе и данджа. Так что, самым выгодным, считается именно в последней локации сектора перед нейтральными землями. Максимальная прибыль как с данджа, так и с мобов. К тому же, через месяц в предыдущие данджи ходить будут, но уже не так активно, как в этот. Прокачается большинство до девяностого, а значит и фармить эту локацию будут. А почему месяц? - Спросил он, увидев непонимание на

моем лице, - да стройка замка займет минимум месяц. Если не больше.

- Иней! Дуй сюда, скоро выдвигаемся. - Крикнул кто-то из толпы игроков Рассвета.

- Все, давай Слон, зовут меня. Еще увидимся. - Я лишь махнул рукой, мол, давай иди уже.

Скалка: все ребята, выдвигаемся. Держимся рядом со мной, приказы десятников и сотников выполнять молниеносно. От этого зависит успех всего похода. От быстроты реакции каждого игрока легиона.

Раучен: зачем быстро то? Поспешишь - девчонку насмешишь. Надо все делать с толком, расстановкой, а то, как мы доставим удовольствие Империи, если реакция быстрая?

Лиловая: смотри, как бы они тебе твою реакцию не оторвали, пока ты удовольствие им доставляешь. Все их удовольствие поставить нас в позу и … и не ухмыляйся, тебя тоже поставят Мирок.

Мирок: в латах, заманаются выковыривать.

Стит: зачем выковыривать? Дырочку просверлят и все. Готово.

Сильва: ежа вам в это место. Поговорить не о чем больше?

Ежик: не надо меня туда совать!!!

Все вокруг заняты, чего-то хотят, добиваются, а я? Может быть Юля, и была права, предлагая мне стать офицером, по крайней мере, попробовать. Новые цели. Задачи. Новые возможности, в конце концов. Но при этом минимум времени на себя. Смог бы я, будучи офицером, постоянно пропадая на их собраниях, сделать себе фулл бижутерию с ПВП уклоном? Получить татуировки? Ведь что такое офицер? Я считаю это тот, кто не только руководит своими подчиненными, но и является для них примером в плане шмота. Нет, конечно, наши командиры одеты очень даже неплохо, но до меня им уже далеко. Я был уверен, что любого из них сделаю на раз-два. Причина уверенности? Две с половиной тысячи побед подряд в боях 1Х1. Так что же? Кем лучше быть? Наверно тем, кем ты хочешь быть. В данный момент я отличный боец. Возможно, теперь, имея такую фору перед остальными, я и смогу стать лучшим офицером, но для этого нужны еще и мозги. Ладно, чего гадать. Будущее покажет.

Выдвинулись мы по графику. Абсолютно спокойно за эти сутки дошли до Мха, и остались в городе ночевать. Рассвет менял людей каждые десять часов, так что охраняло караван всего пять тысяч из двадцати. Десять тысяч были в резерве, а десять менялись. В случае нападения продержаться до подхода резерва

пять тысяч бойцов смогут, так считали наши стратеги. После Мха будет пять переходов. Хоть и будет много лишнего времени по началу, но потом из-за дистанций между деревнями, особенно на последнем переходе времени будет в обрез. Караван может идти всего двенадцать часов в сутки, остальное время отдых. Каждые шесть часов привал на час. Заки дежурили круглосуточно, для нашего легиона оставили налог в десять процентов из-за этих дежурств, зато Рассвет попал. Ночь прошла спокойно. Утром с охраны города были сняты четыре голема, для усиления защиты каравана.

Я был все время в разведке. Четыре часа полета, отдых и снова разведка. Вымотался, конечно, изрядно, но врагов пока видно не было. До деревни у данджа Залов Смерти дошли нормально. Выспаться и отдохнуть не получилось.

Я сидел в таверне Призода - деревне, где мы остановились. Битком набитый зал бурлил. Кто не поместился внутри, отдыхал на улице. Мне повезло. Закат застолбил мне место, и я смог отдохнуть. Обсуждали все. Спорили о том, когда будет нападение, и дойдет ли караван до места. Делали ставки. Спали мы по четыре человека в комнате гостиницы. Утром ворвалась Скалка и разбудила меня, отправляя в разведку.

- Слушай, я понимаю, что еще рано, и мы выдвинемся только через час, но слетай плиз вперед, что-то мне не по себе, а?

Я недобро посмотрел на нее. Эти два дня я отдыхал урывками и то только в деревнях. Конечно, я не очень устал, но вымотался. Ладно, чего не сделаешь ради красивой девушки, хоть и не моей.

- Ок. Слушай, Юлю не видела? Она мне не отвечает вообще в последний месяц, игнорит, можно сказать. - Скалка отвела глаза.

- Давай позже поговорим? Сейчас караван бы не прошляпить…

Думать о том, что бы это значило, я не стал. Если она меня бросила, то почему не сказала сразу? Если же нет, то почему не отвечает? Я, конечно, склоняюсь к первому варианту, и уже давно, но поверить в него не могу. Только когда она мне об этом скажет в лицо.

На разведку я вылетел через десять минут. Летая над мертвой землей, я вспомнил, как когда-то улепетывал тут от летающих мертвых тварей. Давно же это было…

Вроде все было нормально, но вдруг я заметил три летящие черные точки на горизонте. Они быстро приближались, и вскоре я понял, что это враг. Империя. Их оборотни - разведчики. Если меня сольют, никто не узнает в течение часа, что нас ждут, пока я не реснусь. Послать сообщение сейчас я не могу, чаты работают только вблизи населенных пунктов. Я развернулся и полетел

назад. Меня догоняли. Как? Тут я вспомнил, что выбрал танка, а мог выбрать дамагера или класс поддержки - сову. Скорее всего, за мной и летит один из сов - саппортов. Использую Взмахи на скорость - умения класса, усиливающие союзников. Попандос. Что важнее: сообщить своим о врагах, или сразиться, рискуя умереть, и в течение часа не иметь возможности сообщить о враге? Я бы выбрал второе, все-таки было бы интересно против троих, но долг требовал первого решения. И я следовал своему долгу.

Меня догоняли и при этом довольно быстро. Я уже активизировал свои взмахи на дебафы противника: точность, скорость, урон, но вражеская сова сводила на нет мои потуги их притормозить. Он, как бафер, был сильнее меня. Но я упорно старался отдалиться от них на сантиметр, а вдруг сейчас заработает чат? А вдруг я успею. Но нет. В меня попало два заклинания из трех, и я получил дебаф на скорость. Пришлось спикировать на землю и готовиться к бою, в воздухе я проиграю. Два оборотня - пумы мягко приземлились недалеко от меня. Сова тоже опустился на землю, но за спинами котов. Его мне не достать, хотя… я побежал вперед и … получил первый стан, второй, третий, дебаф на скорость, меткость, атаку. Выйдя из станов, использовал шерсть и Таран, сократив дистанцию до совы, удар, серия, еще удар. Ему остается половина здоровья, и я попадаю в стан. Гребаные коты! Сова начал отхиливаться, увеличив дистанцию между нами. Снова я не в стане, настойка на здоровье, и таран, сношу половину шкалы жизни Сове, использую Бешенство, кидаю один рут на подбегающего кота, второго удается застанить, и обрушиваю серию ударов на сову. Он успевает снять рут с первой пумы, вторая выходит из стана, но спасать некого. Пернатый мертв. Я со злорадным рыком оборачиваюсь к пумам. Откат бешенства еще пара минут, но с этими двумя я справлюсь и так.

Через полчаса я оказался в зоне действия чата и сразу послал Скалке предупреждение. Наш караван только-только начал движение от деревни. За победу над собратьями, из легиона Империя, я получил одну кожаную шмотку фиолетового цвета, на восьмидесятый уровень и всякий хлам. Шмотку я сразу подарил кому-то в Закате, кому она была нужна. Не таскать же с собой. Нет, я не добрый дедушка Мороз, просто шанс выпадения при моей смерти шмотки с инвентаря выше, чем одетой, так что потеряю ее скорей всего, стоит только умереть. А убийце, которому я ее отдал, она может продлить жизнь. Секунд на десять.

Караван остановился, ожидая резерва. Через полчаса

пятнадцать тысяч Рассвета выдвинулись вперед. На разведку меня больше не посылали. Я шел вместе со всеми полностью готовый к бою. Закат поставили охранять караван сзади, фактически у самых повозок, за спинами Рассвета. Часа два ничего не происходило, а потом…

…в атаку!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

… нас атакуют!!!!! Занять позиции!!! Каравану продолжить движение!!!!!!!! Остальные двигаемся вместе с ним, отбиваясь. Наша задача не выиграть бой, а провести караван до деревни!!!!!!!!!!!!!!!!

Легко сказать - провести до деревни. Имперцы лезли со всех сторон. Мелкие их группы через минут тридцать боя начали просачиваться сквозь нашу оборону к повозкам. Теперь пришла очередь Заката вступить в бой.

Альянс чат:

Нек: слева и спереди по сотне противников. Первый рейд - атакуем левых. Второй конный - правых. Третий конный, поможете тем, кого начнут давить. Вперед.

Наконец-то бой!!!

…ЗАКАТ!!!!!

Я ворвался в центр противника тараном. Благодаря тому, что бежали они кучно, сумел застанить семерых массовым ударом. Использовал Бешенство и слил одного воина второй линии противника. Хилы врага оказались не готовы к этому, вот и результат. И тут в меня стал влетать урон. Использовал шерсть и почувствовал что меня хилят. Слава богу, наши хилы не спят. Начал бить второго воина. Удар, у него минус десять процентов здоровья еще удар, удар - кровотечение. У врага уже минус сорок процентов хп, один из моих ударов кританул. И тут его отхилили до полной шкалы здоровья. Вот уроды. Заметил, что справа трое наших бойцов кромсают вражеского танка. Развернулся и помог им. Минус еще один враг. Все-таки ассист - концентрирование ударов нескольких игроков по одной цели, великая вещь! Минут пять мы сражались на равных, но потом численное преимущество врага дало о себе знать. Один, второй соклан упали мертвыми на землю, оставив после себя скелеты. И вещи, которые подобрали пока что наши. Но тут земля вздрогнула. Я обернулся. Наша конница - третий неполный рейд пошла в атаку во фланг противника, там, где были вражеские целители и маги.

…ЗАКАТ!!!!

Эту атаку мы отбили, второй конный рейд так же справился с задачей. Но к нам уже бежали следующие враги. Ряды Рассвета напоминали сито. Во многих местах появились дыры. Стало понятно, что нас давят.

Караван продолжал движение. Мы, сражаясь, уже немного отстали от него. Но противник стремился не уничтожить нас, а разграбить караван. Каждая потерянная повозка, каждый убитый возница это минус деньги легиона. И враг это понимал. А судя по их численности, то с какой легкостью они давили наши ряды, их было много. И скорее всего не один легион. И сейчас просто каждый пытался получить свою копейку за уничтоженную повозку.

Если убить возницу повозка встанет. Только НПС может управлять ею. Вставшая повозка - ненужная повозка, и мы ее все равно бросим. Уничтожить ее может только враг, но не мы. А с уничтоженной повозки выпадут итемы ресурсов до двадцати штук. Каждая стоимостью от пяти до десяти тысяч золотых. Повозок же более сотни. Так что желающих много.

Следующего противника мы уже встречали всей силой Заката. Благодаря этому удалось избежать серьезных потерь в этом бою и сразу вступить в бой со следующим отрядом врага.

Офицерский чат Рассвета:

… передовой отряд потери восемьдесят процентов. Мы не можем сдержать врага! Их слишком много! Они лезут и лезут!

… отряд Право уничтожен, нас осталось около сотни, восемьдесят, пятьдесят… короче мы все.

… отряд Лево вижу движение позади противника! Если это подкрепление врага - нам крышка, пока держимся, но еще максимум минут десять и нас не станет.

… отряд Закат, осталось десять бойцов. Сопровождаем караван. Бегунков всех уничтожили. Двадцать человек легиона прикрывают отход. Инвентарь полон хабара. Пара сотен тысяч минимум, мы уходим. Сохраним хоть это.

А я оказался в отряде заслона. С нами сражалось человек сорок, окруживших нас со всех сторон и не дающих двинуться с места. Медленно, но верно нас убивали. Мы умудрялись сливать противников, но счет был не в нашу пользу. За одного врага мы отдавали двоих своих.

… БЛЯЯЯЯЯЯ!!!!!!! Народ!!!! Тут теги Империи и ХАОСА!!!!!! Они объединились!!!!

И тут все осознали, что наш поход окончился неудачей.

Глава 5. Не одни!

…РАССВЕТ!!!!!

Прорезались крики сквозь радостные вопли противника, сменившиеся криками боли. И мы с удивлением обнаружили, что наши еще живы и их много! Очень много! Мы - это я, да четыре оставшихся в живых бойца рядом. Один из них был хил - Тихая.

Выросла она за это время серьезно. Уже ничем не напоминала ту тихую, несчастную девушку. Неуверенность в себе пропала, будто и не было. Боль? Что это такое она, казалось, забыла, хотя раньше достаточно было одного удара, чтобы она вышла из строя. Растет девочка, как и весь наш клан. Есть чем гордиться, ведь в этом есть и моя заслуга. Когда-то, именно я был ее подопытным танком, на котором в рейдах она училась хилить.

Имперцам и Хаосу удалось уничтожить лишь тридцать повозок, после чего подошло наше подкрепление и выбило их от каравана. Враг попал в окружение. Мы попали в окружение врага, попавшего в окружение союзников. Тут начался АД. Выжили с заслона Заката только самые живучие и одетые. То есть мы. Нас пятерых не могли уничтожить сотни врагов. Справедливости ради, стоит отметить, что атаковало нас от силы человек двадцать, остальные просто не могли этого делать из-за спин сокланов. Но мы держались. Тихая вытягивала нас буквально с того света. С пяти - десяти процентов здоровья, но это не могло длиться бесконечно. Ее манна подходила к концу. Наши жизни, терпение и воля тоже. Пока она стояла за нашими спинами, все было хорошо, но… погиб первый воин, за ним танк, и она стала легкой добычей для противника. Ее вскрик полный боли прорезал мне уши. Мне стало не по себе, и что-то случилось. Это было похоже на тот случай, когда в Питере 3 на дуэли, я покалечил Имперца за оскорбления в адрес моих друзей, родных… вот и сейчас я потерял себя. Отдался ярости, загоревшейся в моей груди. Она пьянила, обещала мне забытье, и сладкий вкус вседозволенности, который пропал так же внезапно, как и появился. Только в тот раз я стоял над поверженным и искалеченным противником, а сейчас чувствовал, как жизнь уходит из моего тела с последними единичками моей шкалы здоровья. Я больше не мог сражаться. Переломы не давали мне двигаться.

Внимание. Вы получили травмы, не позволяющие вам передвигаться.

Вы умрете через 9.59.59 часов, если не получите лечения.

Вот результат вспышки ярости, поразившей меня. Я даже не смог никого убить, мой дамаг отхиливали вражеские целители. Даже использовать настойку или скилл я больше не мог. Я видел, как надо мной занес топор, для завершающего удара, орк с мерзкой ухмылкой на морде. Видел, как его правую руку прошила стрела, а он только поморщился. Видел, как еще несколько стрел вонзились в его грудь, но его шкала здоровья все еще мигала жизнью. Желтой, но жизнью. Он опустил топор, ударив рядом с моей головой, не задев меня самого, и сам рухнул рядом с пробитым огненным шаром лицом. Видимо словил крит.

Я лежал и смотрел на небо. На этой территории не существует голубого неба, тут только вечно серые облака. А как мне хотелось в тот момент увидеть хоть что-то светлое, прекрасное своей чистотой и безмятежностью. Я чувствовал только боль, и даже появившееся сообщение не могло поднять мне настроение:

Внимание. Ваше пассивное умение *стойкость* достигло 4-ого уровня.

Стойкость 4 - чувствительность боли -4%.

Казалось бы, апнула пасивка уровень, так действуй! Пусть станет легче! Но нет. Легче не стало. Наоборот, боль усилилась. Казалось, что эта надпись позволила ей проникнуть в мое сознание, понять, что она тут рядом со мной и никогда никуда не уходила и не уйдет. Она будет рядом вечно, до тех пор, пока я жив. Лучше бы меня добили, подумал я. А потом эта мысль стала будто спасением. Я стал думать о том, что было бы опусти орк топор не рядом, а на мой череп. Яркая картина предстала перед моим мысленным взглядом, и я содрогнулся от неприятного ощущения. Глаза у меня уже ничего не видели. Я плыл в темноте, но при этом знал, что все еще жив. Просто лежу посреди поля переломанной куклой и жду… чего? Наверно, что меня излечат, если найдут свои или добьют, если найдет противник.

Сработал первый вариант.

… тут еще один. Я займусь им, а ты дальше иди. Посмотри сколько костей вокруг с красной меткой. Знатно они тут рубились походу. Всего-то девятнадцать наших вроде и около сотни врагов. Или это мы тут прошли? Этот, похоже, двадцатый. Да это же Закат! Ой, парень держись, я быстро, потерпи немного!

Через пять минут я уже смог сесть. Девушка с ником СамТакой вложила мне в руки копченого мяса и поставила рядом кувшин с компотом.

- Вы молодцы. На вашем счету в этом бою тысяча врагов, а вас, как мне сказали, было неполных полторы сотни. Трудно пришлось да? - Она заметила мой пристальный взгляд на нее, -

мммм, чего ты так смотришь? Ааа, думаешь кто я? Так ваш Рассвет у нас же не один. Нас еще два легиона Расвет и Расссвет. Мы с других секторов собрались, в этих кланах, перейдя в Питер 3. Вот и пришли вам помочь. Лесник сказал устроить Империи и тем, кто будет с ними сюрприз и ударить, когда они все втянутся в бой. Вот мы и ударили. Окружили и полностью уничтожили. Вы их покромсали, да нас тридцать тысяч из двух легионов пришло. Им хватило. - Она улыбнулась. - Ты ешь, ешь. Я пойду, мне еще надо свой сектор обойти, мало ли еще кто лежит. А ты кушай, после травм есть надо.

- Сколько время? - Спросил я сиплым, охрипшим голосом.

- Время? Аа, так, - она посмотрела на браслет, я ругнулся про себя. Видимо мозги мне все-таки отшибли, у меня самого же браслет есть. - Шесть вечера. Вы начали бой в десять утра. Восемь часов прошло по игре. Империя не вернется, не бойся. Убийц тут тоже нет. Наши по округе рыщут, так что не пропустят никого. Мы им так вломили… они только шмота на миллион потеряли, я уж не говорю про мелочи. Так что, в принципе, бой удачный.

Конец формы

Восемь часов. Даже если бой длился около часа, то все равно я лежал в таком состоянии, казалось, целую вечность, а не четверть дня. Я горько усмехнулся. Война, что сказать. Все мы, рядовые бойцы - мясо. Кто-то счастливое, как я, или проще - хорошо одетое, кто-то просто мясо, но суть не меняется. Так было и так будет. Везде.

Жгло грудь. Я снял верхнюю одежду и уставился на татуировки:

Несгибаемый (количество 4) - *выносливость +20, чувствительность к боли - 0.4%. Эпический.*

Смертник (количество 3) - *ловкость +15, чувствительность к боли - 0.3%. Эпический.*

Убийца (количество 1) - *урон в ПВП +0.1%.*

Прокрутил чат информации за бой и увидел, что за этот бой получил три несгибаемых и два смертника и даже одна татуировка убийцы. Первая означала количество полученного урона, вторая количество смертей вокруг меня, обе давались, если я выжил в бою. Третья же давалась за нанесенный урон, который не отхилили, то есть за чистый дамаг по цели, ставший причиной смерти.

По всему полю виднелись одинокие фигуры, уныло сидящие на земле и пытающиеся прийти в себя после травм. Привести мысли в порядок, собрать воедино разум после часовых пыток болью.

Скалка: повторю еще раз. Сбор в деревне …. У Истоков Боли.

Все кто слышит - собираемся. Завтра сопровождать караван дальше.

Я застонал. Снова сопровождать. АААААААААААААААААААААААААА. После этого боя, точнее после травм, хотелось только одного - лечь и уснуть. Но я заставил себя встать и направился на место отдыха. Так хреново было только после боя у Мха. Вообще я стал понимать, что бои длительностью более часа слишком трудно пережить. Нет, выжить можно, но пережить эмоционально тяжело.

Скалка: повторю еще раз. Сбор в деревне …. У Истоков боли. Все кто слышит - собираемся. Завтра сопровождать караван дальше.

Видимо она спамит это каждые минут десять, для таких как я.

Слон: а много еще не подошло в деревню?

Скалка: человек десять. У тебя травмы были? Сейчас в основном с травмами подходят. Остальные после смерти с респа встали и пришли.

Слон: да. Только подняли.

Тихая: не повезло. Нас сразу убили. Тебя видимо добить не успели, когда наша подмога подошла.

Скалка: извини, моя вина. Сказали, что ты последний остался там живой, значит и реснуться последним должен был, так что дожидаться не стали, дел по горло. Вот и прошляпили момент, а когда спохватились, там уже команда реанимационная работала. Извини, пожалуйста!

Слон: всякое бывает.

Если обычные игроки могут выйти в реал, пока на них висят травмы и они не в бою, то Заки такой возможности не имеют. А что, лежишь с переломами, вышел с игры. Зашел через часик и хоп, ты уже цел. Охрана места боя есть, никто не убьет. Говорить на эту тему не хотелось, и тут мне написала Юля:

- Все нормально? Помощь не нужна? А то смотри, пошлю пару человек, донесут тебя до места сбора.

- Нет, спасибо, дойду, а сама не хочешь меня встретить? Поговорить, в конце концов, о том, что происходит между нами?

- Не особо. Говорить - то не о чем в принципе. Ты не внял моим советам и остался простым бойцом, а был бы офицером, то не валялся бы больше шести часов на поле с травмами, ожидая реанимационную команду. Был бы рядом со мной и защищал меня, что делали другие из-за груза, который я несла.

- И что за груз? - Спросил я просто так, мне уже было все равно. Вот все и решилось.

- Дроп с врага, собранный для покрытия расходов. Приказ

Скалки, между прочим.

- То есть, мы остались в двадцать тел прикрывать ВАШ отход с дропом противника, чтобы покрыть расходы??? Я блять думал, что у вас там что-то важное!

- Это и было важным. Таких команд, как моя, было полсотни, весь бой нам скидывали дроп. Караван был только для того, чтобы ослабить противника! Нет, конечно, караван настоящий и замок мы будем строить настоящий, но неужели ты думаешь, что была бы такая резня, если б наши Рассветы изначально шли такой толпой? Это был план по ослаблению врага в финансовом смысле, и он выполнен блестяще. Что Империя, что Хаос опущены на пять миллионов в общей сложности. Наши же потери незначительны, миллион, может чуть больше. - Она помолчала. Молчал и я, просто не знал что сказать, но тут она продолжила - Вот видишь, как плохо быть просто рядовым. А сказать тебе тогда я не могла. И в будущем не смогу многого говорить понимаешь? А врать не хочу. А это все, в конечном итоге, приведет к тому, что мы разойдемся. Так зачем ждать? Лучше сейчас, сразу. Или все-таки станешь офицером? А?

Вот что сказать? Почему ты мочала тогда этот месяц, почему даже на мое - привет! Не отвечала? Почему игнорила? А теперь, может, станешь офицером? Все снова? Ответ мой был прост:

- Нет.

Глава 6. Прио.

Утром следующего дня снова вышли в дорогу. Ни Империи, ни Хаоса видно не было. Видимо, им теперь необходимо время зализать раны, купить или выбить шмот. Все-таки ослабили мы их сильно. На месте боя появилась стела дающая бонус к атаке и защите в ПВП всем, кроме Империи и Хаоса. А нашему легиону в двойном размере. Караван сопровождали пять тысяч человек. Остальные ушли в реал, чтобы в случае чего была возможность зайти и сражаться хоть десять часов. Но этого было уже не нужно. Спокойно дошли до Демонического Лабиринта и свернули направо. На полпути к месту стройки Скалка использовала итем Деревни.

Внимание. Легион Серый Закат основал деревню.

Стройка началась. Охраняйте ее, ведь она уязвима!

Появилась очищенная поляна для деревни. НПС шедшие с нами для ее заселения сразу стали разгружать несколько повозок. Караван же двинулся дальше, оставив на этом месте двух големов и весь Серый Закат. Им больше ничего не угрожает, а вот нам придется теперь защищать эту территорию от монстров и врагов. Големы, кстати, в бою не участвовали. Они шли рядом с караваном и уничтожали тех, кто оказывался слишком близко от повозок. Правда, из-за их малого количества это было не заметно.

Нас поделили на пары и отправили на зачистку монстров ближайших территорий. Я, молча, шел с напарницей Прио - воином восемьдесят шестого уровня. Но ей не мешало мое молчание, наоборот казалось, вселяло надежду на то, что я слушаю внимательно ее болтовню.

Прио: блин, как мы сцепились с первыми Имперцами. У меня же Призрачный конь, так я в первом конном рейде была. Наехали на них, и давай бить по всем, кто попадется. Конь мчится, останавливать нельзя - забьют, а ты машешь мечами во все стороны. Я ж двурукий боец так после минут десяти уже казалось, что я косить начала. И влево и вправо бьешь с коня, думаешь легко? Как бы ни так! Головой-то особо не повертишь, вот и бьешь наугад, на результат вообще пофиг. Хилы вражеские не то, что отхилить не могут своих, они даже не думают об этом. На них несутся всадники, так только одна мысль уйти с дороги. Знаешь, скольких с ног посшибали? Сколько травм лошадки нанесли? Уууууууу. Потом бригада шла после боя, добивала в том месте врага. Говорят, десятка полтора добили в том месте, где мы резвились. По нам, конечно, тоже били, но так по касательной в основном, попробуй, попади! Ага.

Ее речь прерывалась только при встрече и убийстве очередного монстра. Так что вскоре я стал молиться, чтобы нам попадались ТОЛПЫ монстров, может тогда она успокоиться. Хотя я ее понимал. Первый бой и она выжила, повезло.

Прио: дааа! Потом, когда уже отступали, снова был бой. Проехались, значит сквозь врага, раздавая плюшки и на разворот, и глядим, еще сотни три Хаосят бежит к нам, а мы этих-то не добили. Ну, думаем все, трындец, но вы там, в смысле пехота, быстро уладили дело с недобитками, которых мы покоцали, и тут приказ всей коннице валить к командиру, вывозить ценный груз. Ну, мы и рванули, и смотрю, вас двадцать человек на пути у тех сотен оставили. Ну и давай уговаривать СамуПоСебе - мол, поможем, отобьемся. Живых то еще десятка два нас было, да и второй рейд конницы десяток бы набрал. А вас и вовсе полрейда. Смогли бы, думаю, но нельзя. Мол, задача наша важнее, чем бой. Так и уехали мы. Я еще оборачивалась, пока скакала. И видела, что вас окружили и бой начался, а потом и вовсе пропали вы из виду. Скалка, кстати, в заслоне осталась. Я еще удивилась. Почаще бы такие бои, а? Как думаешь?

Да ее интересует мое мнение! Прогресс, однако! А вот насчет Скалки не знал. Я вообще особо не смотрел на тех кто остался со мной прикрывать отход… Даже не знаю. Глупый поступок с ее стороны, но… Блин! Одно слово - Респект!

Слон: да неплохой бой.

Не говорить же ей то, что в гробу я видал все эти сражения! Арена и то честнее чем то, что твориться на поле боя. Она же улыбнулась и хлопнула меня по плечу, своей ладонью в латной перчатке. Было ощутимо больно! Я поморщился. Раскачала себе силу и ловку, теперь долбит как таран в ворота. Шел я сегодня без формы медведя. Хотелось пройтись как человек. Дрался же все равно, превращаясь. Монстров в округе оказалось довольно много. Мы даже зачистили какое-то логово, где обитал мини-босс, убитый нами с особой жестокостью. К нему мы продирались сквозь толпы мелочи целый час! Оказались оба облиты желтой дрянью, выплескивающейся из убитых нами монстров. В этой локации, как и в предыдущих вплоть до болот, падали камни душ. Так что охота была как минимум прибыльной. Боссик же одарил нас уникальным камешком. Так что провели время с пользой, да и покачались немного. И вот ближе к вечеру я понял, что надо возвращаться.

Прио: ладно пора назад. Правильно?

И она, посмотрев на меня, стукнула кулаками в латных перчатках друг о друга. Вообще я заметил, что она часто так делает, видимо это ее движение-паразит. Возразить было нечего и

я, кивнув, направился в сторону стройки. День был ненапряжный, так что я даже не устал.

Уже дойдя до стройки и доложив по чату о проделанной работе, стал искать место под сон. Всюду стояли одно и двухместные палатки. Я же не имел палатки вообще. Ну, спать на земле привык. Спокойно подошел к начатому строиться дому и лег спать в форме гризли. Есть не хотелось совершенно, и я быстро уснул.

Разбудил меня переполох и возня в лагере.

Клан чат:

Скалка: Слон пропал, мля, если он опять свалил на месяц, я его убью, если на год, то лучше ему не возвращаться!!!!!

Прио: да мы с ним вместе с патруля вернулись, куда он пропасть то мог?

Скалка: ТЫ ЕГО ПЛОХО ЗНАЕШЬ. Взбредет этому шатуну тупому что-нибудь в бошку, и все! Ищи его потом. К тому же в прошлый раз он из-за одного события на год пропал! Не дай Бог повториться, реально убью!

Я, честно говоря, охренел, тут подошло бы другое слово, но и это не плохо. Злой, выбрался из начатого строиться здания, с одной стеной, и спросил:

Слон: Скалка. Я знаю, что ты меня любишь. Бьет - значит любит, так? Если следовать этому принципу, ты меня просто боготворишь?

Повсюду послышались смешки.

Скалка: ах ты коврик молью поеденный, ты, где все утро ширялся, что до тебя приваты не доходили? Да я твою голову в своем доме на стену повешу, а из шкуры одеяло сделаю!

Слон: если голова будет в твоей спальне висеть, я за! Такой вид там наверное… Да и шкурка тебя греть будет. Видишь, ты хочешь, чтобы я всегда рядом был! Оххохо. Зачем скрываешь такое чувство? Да если бы я знал раньше, я бы на других даже не смотрел! Иди ко мне - обниму!

Скалка: скажи только где ты и я приду *милый*.

Слон: ааа, мммм, я с Прио в патруль уже ушел, да Прио?

Прио: да? А точно. Вчера нам было так хорошо вместе, что мы решили не расставаться! Прости Скалка, сволочь меня такую, но мы же не в курсах были…

Скалка: сюда идите!! Оба!

Но мы уже благополучно свалили со стройки, и теперь обшаривали окрестности в поисках добычи. Монстры со вчерашнего дня реснулись, но их было уже меньше. Неделя чистки и в ближайший месяц об этом можно не думать. Таких

команд, как мы, штук двадцать. Остальные пока охраняют саму стройку. Обычно на третий четвертый день чистки, появляется волна. Сотни монстров атакуют с одного направления, и как только находят точку сопротивления, начинают стекаться туда. Мини боссы, элитки, а потом серьезный босс, при поддержке мелочи. Подобное уже происходило в Роще Энтов и довольно часто. Так что опыт уже есть.

Сама зачистка же проводится, чтобы монстры вокруг стройки даже близко не подходили к ней. Почему в деревнях и городах периодически выдают задания на убийство монстров? Все просто. Они респятся и их становится больше, если не зачищать. Если монстров много, то появляется волна, уничтожающая на своем пути других монстров и оседает на занятых территориях. Так же волна появляется, если в какой-то местности становится мало монстров. В этом случае мобы округи идут на пустую территорию, чтобы занять, вот и волна. Если у столицы монстров постоянно убивают новички в промышленных масштабах, то чем дальше от нее, тем больше живых тварей. Территории становятся больше и игроки просто физически не способны очистить все от мобов. Потому-то вокруг деревень довольно спокойно - много народу, а чем дальше, тем опаснее.

- Кстати, а реально, где ты ночью то был? До тебя серьезно никто не мог достучаться… - спросила меня Прио, когда мы сели перекусить.

- Да в лагере я был. Спать лег в недостроенном доме, так что не знаю, чего там у вас не вышло.

- А чего не в палатке спал?

- Так у меня нет. - Улыбнулся я.

- Ни у кого нет, дурачок! На палатках имена вышиты. Одна палатка на двоих, с каждой стороны по имени. Вот и все! Нам же об этом говорили, когда мы лагерь ставили. Забыл?

- Честно говоря, спал…

- Ндяяяя… все у тебя через жопу. А может ты того? - Поинтересовалась эта заноза, изучая меня взглядом, будто пыталась найти признаки этого *того*.

- Я те щас покажу того! … - Но не успел я продолжить фразу, как она перебила меня, сквозь хохот давя слова:

- Не надо! Я не вынесу, ты же мишка, как ты себе представляешь это?

И, правда, после ее намека я неосознанно перевоплотился в гризли, и последнюю фразу уже рычал. Я представил себе как собираюсь показывать ей *того* и тоже улыбнулся. Идя с ней по нашему квадрату зачистки, я задумался.

Бывают же девушки - пацанки. И пива с ними можно попить и

о спорте поговорить, как-то незаметно они становятся душой компании, мужской ясное дело, а потом удивляются - почему это их перестают воспринимать как девушек…

Помню, была у меня такая подруга. Рыжий Ап ее звали, а имя, уже не помню - Аня, вроде. Ну, по ее прозвищу понятно, что была она рыженькой, но с огромными черными глазами, такими наивными и в то же время озорными. Вся в веснушках, которые ее не портили, а наоборот, делали лицо более озорным что ли. Когда она улыбалась, казалось, весь мир должен ответить ей тем же. Когда же грустила или плакала, то сердце разрывалось от сочувствия и горечи. Наверно, я считал ее младшей сестрой. Красивая зараза, а главное веселая, за любой кипиш. И ведь главное никто к ней с глупостями не лез, ее все парни уважали, и скажу больше - любой, кто бы ее обидел, больничной койкой был бы обеспечен. Я так же даже в мыслях не держал никаких планов насчет нее. Ей можно было любоваться, наблюдать, но притронутся ни за что. Казалось, что она, как солнышко, создана, чтобы дарить тепло, и дотронься до нее, как сразу сгоришь. Наивная и чистая в своей простоте.

Как-то, под Новый Год, выпили мы немного, я ясное дело не пил, у меня по жизни сухой закон. Настроение выше крыши, хочется веселья, действия, экшена, вот и подшутить решили над ней. Получилось так, что я остался в доме, когда остальные поднялись на крышу салют запускать. Смех, крики, быстро сменились воплем о помощи. Я молнией добежал до лестницы наверх, как вдруг в меня врезалась Рыжий Ап. Лицо испугано и заплакано. Я успел ее поймать, она стала вырываться. Стал гладить ее по волосам, что-то успокаивающе шептать. Через несколько минут толпой спустились с крыши остальные.

- Ань ты извини, мы же пошутить хотели, мы бы тебя не скинули ни за что. Крепко же держали.

Она лишь всхлипнула и прижалась еще сильнее.

- Дибилы, Сань отвези меня домой, а? Пожалуйста. - И посмотрела на меня своими большими черными глазами. Я посмотрел на остальных. Они угрюмо молчали. И я лишь кивнул.

Заигрались ребята, чего уж. Забыли что перед ним девчонка, а не пацан, который лишь посмеется со всеми после, она же реально испугалась.

Отвез ее не домой, а по другому адресу, который она назвала таксисту. Ее родители отмечали Новый Год не дома, а именно тут. Она просила остаться, но я не стал мешать им праздновать и поехал домой отсыпаться. Праздник был испорчен. Конечно, она всех простила и снова стала собой, забыв о произошедшем. А через год ее не стало. Убили, и не просто, а …

Отец парня, у которого отмечали тот Новый Год, служил в тогда еще милиции не в маленьком чине, и благодаря этому нам удалось узнать имя подозреваемого. Нашли его быстро, под подпиской сидел. Поговорили. А потом подозревать стало некого. Трупы не сажают. Отомстили мы жестоко. Его не сразу смогли опознать, потребовалась какая-то экспертиза. Нам было по семнадцать лет. Дело замяли. Видя друг друга, мы вспоминали черные большие глаза и рыжие волосы, и в попытке забыть прошлое, перестали общаться.

Она стала еще красивее с того Нового Года, жаль что ненадолго. А мы… каждый пошел своей дорогой, но они больше не пересекались.

Глава 7. Мертвая деревня

.

Через три дня после начала стройки деревни, через нее проехал еще один караван с ресурсами для замка, оставив нам очередную порцию материалов. От них мы узнали, что ни Хаос, ни Империя пока даже рыпаются, собирая и покупая обвес, то есть шмот, заново. Но долго это затишье продолжаться не могло. Чат легиона тут не работает из-за удаленности от основных деревень. Общаемся же в альянс чате, так как все состоим в нем.

Скалка: всем вернуться в деревню! Готовимся к бою! В нескольких часах хода отсюда замечены Имперцы, подкрепление с Рассвета будет тут через пару-тройку часов, отдельные группы уже подтягиваются. Они сейчас у Лабиринта тусуются, так что успеют. Надеюсь. Человека к ним уже послали. Позже, через пять-шесть часов, может раньше, тут будут уже все остальные. Есть еще резерв, они в оффлайне в Лабиринте, ждут, когда запустит в игру. Как только зайдут сразу к нам отправятся, это наш резерв, тысяч пять, как сказали.

Прошедшие полтора часа прошли в хаосе. НПС приготовили в готовых подвалах места для эвакуации, переждать нападение. Мы-то реснемся, а вот они умрут. Частокол уже возвели, но на него надежды нет. Это хлипкое, в два бревна, подобие стены, не выдержит нормальной атаки, да и людей там может поместиться только двое в ряд, так что обороноспособность деревни в данный момент никакая. Перед ним даже вырыли ров шириной в три метра.

Мы ждали. Прио по какой-то причине от меня не отходила вообще, ну как, просто всегда мелькала неподалеку. Да и в рейде мы были в одной группе, ее место во втором ряду сразу за мной. Воин все-таки, ближний бой. В играх не делают различия на парней и девчонок, требования ко всем одинаковые. Никто не захочет помирать из-за некомпетентности того, кто рядом. Мы ждали. Но время шло. Подошедший отряд Рассвета, численностью в пять тысяч человек, давал надежду, на благоприятный исход боя. Да еще и резерв не тронут.

И вот раздались крики:

… ТРЕВОГА, ТРЕВОГА!!!!!!! Противник на горизонте.

Разведку у нас сняли качественно. Они даже предупредить не успели, жаль ребят, но хоть умерли быстро, надеюсь. Ничего, после боя узнаем, что случилось.

Вообще, в связи с постоянными стычками, были проведены десятки опытов разных ситуаций, которые могут возникнуть.

Оказалось, что если закрыть человеку рот, то он теряет способность общаться в чате и приватах. Если ранить человека в голову или оглушить, на время этих дебафов так же нельзя ничего сообщить. Так что убийц нашего клана стали тренировать, как это сделать быстро и качественно. И успехи были. Но видно не одни мы такие умные. С переломами и травмами, не позволяющими двигаться, оказалось труднее. Получив такую травму, умираешь очень долго, около десяти часов. Только по истечению этого времени отправляешься на респ, если тебя не добили или не отхилили. Так же дело обстоит и с пленными. Максимальный срок заключения - десять часов. Потом смерть. Даже если тебя отпустят, или ты сбежишь, то попав в плен снова, отсчет не начнется заново, а будет идти с момента первого пленения. Притом отсчет может отменить сам игрок, если по какой-то причине нужно задержаться в плену или если его отпустили, и нет шансов повторного захвата. Никто другой сделать этого не может. Все это новинки последних обновлений игры.

Хаос и Империя снова объединили свои силы против нас. Так, навскидку, было видно тысяч двадцать противников. Сколько их всего непонятно. Я оглянулся и увидел Скалку, что-то яростно шептавшую в какой-то чат, видимо раздает приказы. Мне было ясно одно. Ни пять, ни десять тысяч с резервом не продержатся против такой толпы. Да и дойти еще надо резерву, а там их наверняка ждут. Так что подтягивать надо все силы, иначе деревня будет уничтожена, а возможности создать новую - нет. Поставить ее можно только один раз.

Скалка: ребята. Я должна сообщить вам неприятную новость. В данный момент Рассвет сопровождает караван и не имеет возможности нам помочь. Пять тысяч с караваном, пять в резерве. Еще пять тысяч тут и пять в резерве у нас, но им еще добраться надо. Два других Рассвета уже двинулись к нам на помощь, не все, лишь половина состава. Опасаются атаки на караван. А резерва не будет у нас, скорее всего. Им придется пробиться через семь тысяч противника, вставшие между нашей деревней и Лабиринтом. Так что шансов у них мало. Не рассчитывали мы, что они так быстро зализут раны… донаторы херовы. А подкрепление других Рассветов придет через несколько часов, так что надо всего лишь продержаться часа четыре, может пять, до подхода основных сил.

Ну, позиция ясна. Есть пять тысяч трупов и спаленная деревня через пару часов. Надеяться на победу? Двадцать тысяч против пяти… да, у нас есть частокол, и даже ров успели выкопать! Но блин это смешно. Ах да, пара големов. Вот это

реально сила! Но… их мало.

Альянс чат:

… занять позиции. Танки и вары на стену. Луки и маги бить по пристреленным точкам по команде десятника! Наводчики на башнях… НЕ СПАТЬ.

Противник приближался. Нас окружили со всех сторон, и атака была по все направлениям.

… огонь!!!

…Огонь!!!

…ОГОНЬ!!!

Работали наводчики и десятники отдавали команды. Нам со стены был прекрасно виден результат их стрельбы. Каждый залп каждого десятка уносил по два-три противника, но это мало, слишком мало. По нам так же начали стрельбу. Из-за невозможности прицелиться внутрь нашей маленькой крепости, вражеские луки и маги стали бить по стенам, чтобы нанести стопроцентный урон, а не полагаться на удачу. Становилось жарко, в прямом смысле слова. Огневики врага посылали заклинания прямо в стену и по нам, снижая прочность деревянного сооружения и отнимая у нас проценты жизни, хилеры за стенами работали пока только по нам и справлялись. Потерь еще не было. И тут…

… Големы твою мать!!!!! У НИХ БЛЯТЬ ГОЛЕМЫ!!!!!

Со всех сторон сквозь толпу врагов к стене шагали големы, купленные у гномов и пущенные в бой в первый раз. Десяток их через минут двадцать уже долбился в стены, а мы ничего не могли сделать. НИЧЕГО. Слишком много здоровья у них, для того что быстро уничтожить! Их нельзя лечить, но запас прочности…

… первый - пятый рейды танков к местам вероятного обрушения стен! Живо!!!!

Стало понятно, почему у них не было лестниц… зачем? Если все так просто ломается големами. Почти всех танков сняли со стен и построили перед будущими проломами, сквозь которые уже летели первые стрелы, а потом…

… прорыв!!! ПРОРЫВ!!!

За минут пять все десять големов разрушили стены и ступили внутрь.

… ОГОНЬ ПО ТВАРЯМ!!! АСИСТ ВАШУ МАТЬ!!!!

Я оказался перед одним из этих монстров. Размеры его не впечатляли, всего-то на полметра выше обычного роста человека, но вот его удар по мне едва не стал первым и последним. Пятьсот здоровья, столько осталось после моего знакомства с этим уеб… удивительным созданием. Хилеры едва успели восстановить мою полоску жизни, как я получил еще один удар, сломавший мне

позвоночник. Я бессильно упал с этой травмой, и никто не мог мне помочь.

Внимание. Вы получили травмы, не позволяющие вам передвигаться.

Вы умрете через 9.59.59 часов, если не получите лечения.

Травмы лечатся только при непосредственном контакте больного и целителя. А меня от ближайшего спасителя разделяли три ряда наших бойцов. Голем не игрок, и мой ПВП обвес тут не помог.

Не чувствуя ничего, кроме отчаяния, я смотрел как эта тварь ударила танка, стоящего справа от меня, и от него остался лишь скелет. Здоровье же голема медленно, но верно ползло вниз. Вражеская армия уже просочилась в разломы и начала собирать обильный урожай наших скальпов. От ударов голема наши улетали либо безвольными куклами, либо осыпались костями, что было предпочтительней, так как быстрая смерть тут в игре, лучше, чем часы ожидания пока тебя добьют или отхилят.

Два наших голема, охранявших деревню, уже вступили в бой и там где они сражались, положение было стабильным. Но это ненадолго. Их постепенно выносят на запчасти.

Меня, казалось, не замечают, да и не удивительно. Времени вглядываться в тег легиона лежащих бойцов не было ни у кого. Лежит, значит безопасен. После боя либо помощь, либо смерть. А я мог лишь наблюдать за все новыми и новыми противниками, занимающими уже, казалось, всю деревню. На стенах обосновались лучники и маги и теперь с удобной позиции расстреливали защитников. Через два часа все было кончено. Защитников не осталось, и противник стал ходить по полю боя, собирая трофеи и добивая выживших. Мои големы помогли продержаться чуть дольше, но десять големов врага не оставили нам ни единого шанса. Мы потеряли деревню. Но что странно… уведомления об уничтожении деревни все еще не было. Более того всех НПС уже убили, не осталось ни одного целого здания, так почему им еще не засчитали победу?

Меня нашли.

- Смотрите народ - это Слон! - Крикнул один из Имперцев. - Ну что, повеселимся?

Внимание. Вас захватили в плен.

Вы можете умереть через 9.59.59 часов. Отмените смерть, когда окажитесь в безопасности.

Наверно я отключился, так как толком не помню, что было дальше. Помню только, что меня подняли и сломали все конечности, излечив позвоночник. Чувствительность вернулась. И это было плохо. От боли в глазах потемнело, но пока я не издал

ни звука, хотя орать хотелось неимоверно. Потом меня подняли в воздух, подвесили на что-то и стали резать. Надрез и кожа сползает с мяса. Я орал. Как я орал. А потом темнота, давшая мне ощущение спокойствия и безмятежности, из которой меня выдергивал такой приятный, теплый свет лечения моей тушки! Я открыл глаза, думая, что увижу своих, что они тут, спасли меня, но… Вокруг стояли враги и новая порция переломов, ударов ножом, отрезания пальцев, вновь отправляли меня в темноту. И так по кругу. Надежда угасла, а с ней и ощущение реальности.

Я был для них красным, то есть врагом, и они сами, то есть ни Хаос, ни Империя не могли меня излечить и хилить, но они нашли другой путь. Наняли несколько десятков целителей из нейтральных легионов на это дело, и те делали свою работу. Лечили и исцеляли. А Заки. Для нас очень многое изменилось в игре. Для нас она стала реальностью, и законы, действующие на остальных, в некоторых случаях с нами, давали сбой. Так и тут. Мы стали цельными для этого мира, во плоти можно сказать, отсюда и стопроцентная чувствительность к боли, отсюда и возможность мучить нас несколькими способами, появляющимися со временем. И практикой, такой как сейчас. Выйти из игры мы ведь не можем!

Глава 8. Жнец.

Очнулся я в Резиденции клана, в городе Мох. Рядом вдруг стали появляться бойцы Рассвета.

- Слон?... СЛОН!!!??!?!?!?!?!?!

В это время в получасе от данджа Лабиринт.

… Империи осталось около десяти тысяч, срочно нужна подмога, чтобы окончательно их раздавить!

… Хаосят все еще держим, но максимум полчаса, потом будет прорыв! Успейте вынести Имперцев, и вместе вломим Хаосу!!!!

… народ Слон реснулся!!!! Мы его видим в Резиденции!

Резиденция.

- Слон, ты как? Ты меня слышишь?

…Он что, седой?..

…Вроде да…

Меня трясли, о чем-то спрашивали, но во мне будто что-то сломалось. Я больше не чувствовал себя, будто оказался разбит на тысячи осколков и старался собрать их воедино. Я слышал, понимал, о чем говорят, но отвечать не хотел. Мне было безразлично все, что происходило вокруг. Вокруг мелькали лица, безликие, не вызывающие во мне никаких чувств. Я просто смотрел в одну точку.

- Небо, хочу увидеть небо. - Вдруг сипло сказал я.

Какой-то парень, сидевший рядом со мной, вскочил и куда-то умчался. Мне стало тоскливо. Неужели я не увижу небо? Я встал. Это было необычно. Помню что висел, не чувствуя ног и рук. Пошел куда-то. Наверно ищу выход? Непонятным образом дошел до двери и остановился.

- Откройся. - Подумал я. - Ты мешаешь мне.

Ничего не произошло. Тогда, я поднял руку. С удивлением уставился на нее, вертя так и сяк перед глазами. Это моя рука? Хмм. Толкнул дверь и сделал шаг, другой.

Я не видел, что позади меня стоят люди, и кто-то кого-то держит, не давая помешать мне идти. Кто-то плакал.

Улица. Дома через забор. Забор… я вспомнил деревянный частокол, и огляделся, пытаясь найти его взглядом. Нет его. Стало обидно. И тут я посмотрел наверх. Голубое небо, как оно прекрасно. Как я хотел увидеть его тогда… лежа с травмой после боя у каравана, и потом, лежа с переломанным позвоночником. И тут образы, мысли ворвались в мою голову, буквально взорвав меня изнутри событиями тех часов.

Очнулся я снова на кровати. Хотелось жрать. Именно жрать. Я встал, рядом возникла какая-то девушка.

- Слон, все в порядке? - Спросила она.

- Да, есть хочу ужасно, проводи а?

Она с удивлением посмотрела на меня, но послушно повела куда-то. Через пару минут я оказался на кухне Резиденции. Как тут пахло!!!!! Желудок сразу заявил о своих правах на всю местную кухню. Кое-что другое заявило было о голоде другого рода, но его желание с трудом было пресечено в зародыше.

Тут меня и нашла Прио.

- Привет. Ты как? - Спросила она меня странным голосом, разглядывая мое лицо или голову, не знаю.

- Нормально. - Я вдруг понял, что действительно нормально, но как-то странно. Понять, отчего так, я пока не мог.

- Новости хочешь узнать? Или пока тебя не трогать?

- Говори уж… - Было видно, что ей хочется рассказать мне обо всем, все-таки я, наверно, единственный кому это еще может быть интересно.

- В общем, деревню мы отстояли, представляешь? Сыграли роль два фактора, несколько выживших НПС в подвалах разрушенных домов и ты. Неписей просто не успели найти, а ты… мм, в общем, ты был живым все время пока шло подкрепление, а значит и деревня сопротивлялась. Если бы погиб до подхода наших сил, деревня была бы разрушена. Если бы убили всех НПС, но ты был жив, то же самое, но вкупе эти два фактора позволили нам выиграть! А когда подкрепление было уже у деревни, был выложен ролик… где тебя, ну, в общем, с тобой. Такой шум поднялся в мире… Ты не представляешь, что творилось, когда мы отбили деревню!

- Какой ролик? И причем тут я? - Вроде нигде не снимался, да и не помню ничего такого.

- Нууу… ээээ… когда тебя в плен взяли… и мучили… нууу… они снимали все и на своем сайте видео выложили.

И тут до меня дошло. То есть, весь легион видел мой позор? Как я орал, как не смог сдержаться. Нет, конечно, я не супергерой из фильмов, это они могут, стиснув зубы, терпеть все что угодно и лишь презрительно плевать во врага, но все же… это пиздец! Я закрыл глаза пытаясь успокоиться, сердце бешено колотилось. Выродки, суки … ненависть к Имперцам захлестнула меня с головой… Теплая рука на моей голове, как-то враз успокоила меня. Прио, прикоснувшись ко мне аккуратно, будто боясь спугнуть, гладила мои волосы. Я посмотрел ей в глаза. Не знаю, что она там увидела, но руку убрала мгновенно.

Ролик назывался - *Как мы резали Слона* и длился два с половиной часа. Они записали все, от начала до конца, и выложили на своем сайте легиона. Через час администрация

ресурса удалила это видео, но было уже поздно. Оно пошло в массы. Я подключился через браслет к интернету, и Прио дала мне ссылку на него.

…Меня подвесили веревками за сломанные руки к частоколу и резали каким-то иззубренным, мечтой маньяка, ножом. Показывали все, а потом оператор снял людей, стоявших вокруг и смотрящих на происходящее. Их было немного. Всего-то сотни три, остальные еще в начале записи орали и матерились, чтобы это прекратили, что было даже в видео слышно их возмущение. В итоге, все несогласные просто покинули место казни, и старались не замечать моих криков. Те же, кто остался, радостно орали и хохотали, когда я в очередной раз орал или выл. Оператор несколько раз приближал камеру к моему лицу, и я видел, как слезы текли из глаз, видел и главное слышал свои крики. Под конец я не мог не то что орать, а даже выть. Лишь стоны вырывались из моего горла.

- Добить, и строимся. Отдохнули и хватит. - Произнес кто-то невидимый…

Видео закончилось.

Меня поразило то, как я орал, я вспомнил всю ту боль, что мне пришлось пережить и содрогался, глядя на все это со стороны. В конце я не выдержал и вышел на улицу. Есть расхотелось. Я никогда не курил и не напивался в реале, но в этот момент мне хотелось сделать и то и другое. Только теперь, после увиденного, понял, что пережил в те часы. Вообще, хоть как мне показалось, что я и отключился, на видео я был все это время в сознании. Нет, я вырубался, но меня быстро приводили в чувство, но я этого не помню! А потом все закончилось. Разведчики противника доложили о подходящем отряде Рассвета.

Видимо последнее поражение очень сильно разозлило лидеров вражеских легионов. Вот и нашли способ вымесить злобу, тем более за мной было много долгов перед Империей. Их ников узнать не удалось. Точнее имена командиров были, но вот реальных Лидеров гильдии никто не знал, кроме самых приближенных. Что ж, за все, что я им сделал плохого, расплатился сполна. Притом, на видео был только тег Империи. Хаос отказался участвовать в этом.

- В общем, мы пришли, с подкреплением, все успели воскреситься, так что шли вместе. - Вышла она вслед за мной, продолжая говорить. Я был не против. Мне хотелось забыть то, что я видел, и ее слова отвлекали меня. - Наш резерв, стоящий у Лабиринта был уничтожен при попытке прорыва к деревне. Против наших пяти тысяч сражались около десяти тысяч врагов. Потом подошли наши союзники и в пятнадцать тысяч выкосили

этих уродов нахер. Дождались подхода основных наших сил и двинулись уже к деревне. И представь себе наше удивление, когда мы увидели, что деревня еще числится нашей! Провели полную зачистку территории. Честно говоря, было очень тяжело. Нас собралось всего около сорока тысяч: резерв охраны каравана, союзники, все реснувшиеся бойцы. Врагов же было пятьдесят, по нашим подсчетам. Но нам удалось победить. Результаты, честно говоря, удручают. Длилось оно, кстати, пять часов!!!! С постоянными ресами, возращением на поле боя, смертью и снова ресами не было никого, кто не умер, хотя бы пару раз. В общем, из-за того, что поле осталось-таки за нами, нам засчитало победу, и мы смогли поднять валявшийся дроп. Во время боя менять экипировку не было возможности, и мы шли в бой с пустыми слотами от выбитых с нас вещей. На следующий день, конечно, все всем возместили с добычи, но оказалось что по итогам предыдущего дня мы в минусе на несколько миллионов золотых. Да и големы, которых мы прихватили с собой для усиления, уничтожены все. Восстанавливаться будут год!!!! Так что сейчас у нас всего три свободных боевых голема из десятка. Трое в Мхе и двое на стройке замка, двое уничтожены. А в нашей деревне, назвали ее, кстати, Элифа, теперь стоит стела, прямо посередине. На ней выгравировано название! Те две стелы, которые мы уже видели и можно сказать поучаствовали в их создании без названия, а тут… В общем, называется она *__Безнадежная Смерть__*. Представь? А бонусы она дает, мы аж охренели от них, плюс пять процентов к атаке и защите в ПВП и плюс тысяча к здоровью и манны, всем защитникам деревни в радиусе ста метров от ее стен. Ясное дело, что внутри деревни то же действует. Так что теперь нападать на нее станет сложнее… А название деревни тебе ничего не напоминает? - Вдруг спросила она, с интересом разглядывая мое отупевшее, за время разговора с ней, лицо. Столько информации сейчас мой мозг оказался не в силах переварить.

Элифа. Что оно может мне напоминать.

- Даже не знаю, что оно может напоминать, я таких слов точно не помню. - Не собираясь думать, ответил я.

- Нуу!!! - Возмутилась Прио. - А Слон на инглише как? И сократи, ну… понял?

Элифант, вроде произносится так… сократить. Точно.

- Это в честь меня, что ли назвали? - Опешил я.

- А ты как думал? Споров, как назвать, было до фига, а после случившегося как-то и не нашлось противников такого названия. Вот и назвали. - Она улыбнулась задорно я весело. - Поздравляю!

В честь тебя уже будущие города называют.

Я же просто сидел, открыв рот. Мыслей не было, я просто не мог понять, что мне сказать и зачем. Деревня названа в мою честь… ничего себе.

- А кстати. Ты извини, но я сначала хотела тебя порадовать… - И, увидев мое вмиг насторожившееся лицо, поспешно продолжила - неее, ничего такого. Ты встал, как и положено, через час после смерти, только странный какой-то был, будто обдолбанный, а потом снова умер, вышел во двор посмотрел на небо и все. Только скелет остался. Ты не помнишь? - Я отрицательно помотал головой. - Прошло с того момента три дня! Мы уже переживать начали… А сегодня вот снова возродился и, кажется теперь все нормально?

- Хмм, теперь не знаю.

Она вдруг отвернулась от меня и произнесла, глядя куда-то в потолок:

- Кстати, оператор их, ну тот который видео снимал, сделал ошибку, сняв лица смотрящих и веселящихся людей. После боя у Элифы нашим удалось взять в плен около тридцати имперцев. Двадцать кончили, не мучая, их не было видно на том видео. Остальные же… Думаю, им будет, что рассказать своим, о таких методах развлечения. Так сказать поделиться опытом. Конечно, они не Заки и заняться ими вплотную не получилось, из игры повыскакивали, да и боль всего вполовину от настоящей, но думаю, им хватило.

Она села на травку и стала пить чай принесенный ей служанкой, заедая моими пирожками с мясом!!!

- Слушай, вкусные! Теперь понятно, почему ты их так любишь,- с набитым ртом произнесла она, и, допив чай, взяла еще несколько пирожков с собой и пошла на выход с парка, куда мы вышли во время разговора. - Ладно, отдыхай, а мне пора, рада была повидаться. Надеюсь на дальнейшее сотрудничество. - И уходя, снова как-то странно посмотрела на мою голову.

Я вернулся в Резиденцию, обдумывая услышанное. Вдруг мой взгляд зацепился за мигающую иконку рядом с тем местом, где раньше было системное меню. Пропало оно недавно, но все функции мне доступны итак. Так вот мигала там какая-то желтая ерунда. Я мысленно дотронулся до нее.

Внимание! Вы прошли скрытое мифическое задание - *Испытание болью*

В течении минимум двух часов, вы получили более 1.000.000 урона и более 100 травм.

Награда:

Дар милосердия - *татуировка. Позволяет мгновенно*

исцелить дружественную цель на расстоянии ста метров. Откат - нет. Стоимость 1 очко дара за 10 единиц здоровья.

Жнец - *татуировка. За каждого убитого врага (уровень не может быть ниже вашего более чем на 5) вы получаете 1 очко дара.Чем выше уровень противника, тем больше очков дара вы получите.*

Ваши волосы стали белыми.

Внимание. Ваш класс оборотень, в связи с этим все ваши воплощения имеют белый цвет.

Внимание. Разглашение информации о способе выполнения задания *Испытание болью* и наградах за него карается удалением всех вышеперечисленных наград. Пройти задание повторно - невозможно.

Я удивленно смотрел на эти сообщения, как вдруг почувствовал жжение на ладонях. Снял перчатки с обеих рук и увидел на правой ладони татуировку в виде косы и на тыльной ее стороне - череп, а на левой… Вся ладонь была испещрена желто-белыми разводами. Делаааааа.

Глава 9. Поражение.

Я пошел в дом Роледа. По пути от Резиденции прихлопнул какого-то комара. Очков дара не дали. Жаль. В принципе, при желании, это несчастное насекомое можно было принять за врага, но не проканало. Конечно, его уровень был первый, и он в принципе не подходил под условия получения очков, но проверить стоило. А то я уже представил, как с садисткой ухмылкой уничтожаю поголовье каких-нибудь головастиков или разоряю муравейник…

Интересно получается. Для того чтобы кого-то исцелить, надо убить. Хорошая у меня жизнь…правильная, ага. Но в принципе в жизни то же бывают такие случаи.

Отписал мне в приват Лесник.

Лесник: привет.

Слон: ку.

Лесник: слушай, я сожалею, что с тобой так получилось. Ты как?

Слон: да вроде нормально, а что?

Лесник: понимаешь, тут некоторые горячие головы хотят мстить за тебя. Их многие поддерживают. В черный список легиона добавили всех, кого было видно на ролике, эти идиоты даже ники не скрыли, видимо торопились похвастаться. Не думаю что оператор, снимавший и выложивший видео в сеть, купается в славе, скорее его свои наказали, да так, что нам и не снилось. Так что когда кто-то из ЧС окажется вблизи наших, мы быстро узнаем и поболтаем с ними. На этот счет я спокоен. Но предлагают мстить всему легиону и так же мучить их людей, как они тебя. Ты сам, что думаешь?

Слон: все нормально. ЧС хватит, чтобы они осознали свою ошибку. Это же первый такой случай, вот если будут еще, тогда и стоит думать о более серьезных мерах.

Лесник: вот и хорошо. Я тоже так думаю. Ладно, отдыхай. Кстати говоря, после этого случая Империя потеряла больше тысячи человек - ливнули с легиона и в Хаос пошли. Но, как считают наши, все это фигня. Не будет больше ливов с лега. Да и люди к ним все равно будут идти. Деньги в нашем мире все-таки сила. Да и место теплое врядли захотят потерять.

Нда. Видимо меня любят в легионе, раз так всполошились, что даже Лесник мне написал. Видимо решил узнать, как я поступлю, если ко мне обратятся с предложением о мести. Нет, мстить всем я не собирался, но если рядом окажутся игроки с

черного списка, то обязательно позову кого-нибудь из синов помочь. В плен и помучить немного. Может одумаются. А в чем виноваты остальные? В том, что не остановили? В том, что не нашли в себе смелости даже в игре помешать каким-то садистам? А действительно ли меня так любят в легионе? Мысли скакали и я с трудом привел их в порядок. Что-то случилось после моего воскрешения, я чувствовал это, но не мог понять, что именно. Так.

Почему так всполошился легион? Большинство из них меня не знает, не то что в лицо, а даже и по нику. Так почему? Скорее сыграло роль то, что я их соклан. Месть за своих у нас в крови, что подтвердили действия в реале, после которых появляются ролики *Месть Заката*. И это правильно. Но ведь глупо мстить тем, кто ни в чем не виноват. Пусть все они Имперцы, но это не значит, что все они садисты. Я уверен, что и в Рассвете есть неадекватные личности, которые стараются себя не проявлять. Не помешали мучить? Так это не преступление.

Еще в прошлой жизни я видел много случаев равнодушия людей. К примеру. Однажды вечером, сидя дома, я услышал во дворе шум. Подошел к окну и увидел как трое бьют одного. Постоял минут пять. Видел, как взрослые мужики проходили мимо драки. Никто даже не думал вмешаться. Я - инвалид, взял железную трубу от турника, который снял уже давно из-за запрета на физические нагрузки, и вышел во двор. Что-то прокричав, отвлекая внимание на себя, я направился к ним покачивая железкой. Не знаю уж, что на них повлияло - моя железка или они насытились насилием, но они неспешно ушли. Догонять я их не стал. Ушли и ладно, я не псих и свои возможности знаю. Хотел позвонить в скорую, но услышал сирены. Благоразумно свалил в подъезд и поднялся домой. Конечно, если бы я не вмешался, то все равно приехала бы милиция и спугнула их, но, возможно, эти несколько минут, которые я выиграл для парня своим появлением, помогли ему получить меньше побоев. Не спорю, может он заслужил своими поступками того, чтобы его побили, а может и нет. Скорее всего ему просто не повезло оказаться не в том месте, не в то время. Умные люди не мстят на виду у всех. Месть должна быть анонимной, иначе за нее можно пострадать самому. В любом случае то, что никто из здоровых мужиков не вмешался, явный показатель хммм… не равнодушия даже, а трусости. Желание ограничить себя от неприятностей. Пусть это происходит с другими, главное, что я живу спокойно. Стадный инстинкт. Ведь если бы вышли хотя бы пара человек, то я уверен - подтянулись бы остальные. Меньше риска и есть плечо рядом. Такое я видел не

раз. Радует одно. Когда недовольство чем-то будоражит умы многих, когда чужой пытается обидеть нашего - русского, мы поднимаемся все (ну почти, гниль была, есть и будет). Одна фраза - *Наших бьют* заставляет сердце биться быстрее, нагоняет адреналин и желание вписаться за своих. Но вечером, ночью в подворотне не каждый сможет прийти на помощь парню или девушке. Не каждый сможет рискнуть здоровьем или жизнью. Кто-то просто слаб, кто-то просто трус, а те, кто рискует, иногда становятся инвалидами. Да даже простой звонок в участок сделает не каждый. В попытке уйти, забыть услышанное, забывают и о мобильнике. Я очень рад, что в этом Рассвет отличается от реальности.

Еще мне написала Скалка:

- Ты пока отдыхай, мы сами сопроводим караваны. Так что не парься. Когда придешь в норму, присоединишься, а пока свежий воздух и хорошее питание…

Я совершенно не представлял чем мне заняться и потому, через гномов отделения банка Мха, связался с Чароном, и он дал добро на его посещение. Не знаю, возможно, он единственный в этом мире по-настоящему близкий мне человек. Привязался я к нему что ли. Ясное дело, он не идеален, жадный иногда мрачный, требовательный. Но справедливый. И, наверно, все это вместе взятое делало его тем, с кем мне было приятно и интересно общаться. У них - гномов НПС, тут свой мир, свои законы и я, не вписываясь в них, все же чувствовал что и Чарон не против нашего общения.

Возможно, я даже нашел в нем того, кто сможет заменить мне отца, которого у меня не было. Он бросил семью. Из-за чего? Поначалу я думал, что виноват я, точнее моя болезнь, но повзрослев, узнал, что он просто нашел себе молодую и ушел к ней, совершенно забыв о нас. Потом я узнал, что он умер. Никаких чувств я не испытывал по этому поводу. Он был не то что чужим человеком, а предателем. Мать же ездила на его похороны, и даже несколько раз на кладбище, навестить его. Я же не испытывал никакого желания не то что знать его, а даже просто видеть землю, в которой он нашел покой. Слишком тяжелая была жизнь у семьи, чтобы я мог простить ему это.

В школе у меня был друг, так вот однажды я пришел к нему в гости. Он предложил мне перекусить и отрезал крупный кусок молочной колбасы и положил его на хлеб. Я отказался. Меня настолько поразило то, с какой простотой он ест этот бутерброд, что я не нашел в себе сил согласиться поступить так же. Что колбаса, что сыр, да что говорить, иногда денег даже на хлеб не хватало, были для меня деликатесом, позволить которые я мог

себе лишь по праздникам. До того момента я не придавал значения тому, как живут другие, но что-то во мне изменилось и я стал замечать малейшие признаки благополучия. Возможно поэтому в конце школы, все мои мысли занимали онлайн игры, которые позволили бы мне заработать. Так и случилось. Я стал неплохо поднимать реальную валюту на продаже виртуальной. Учиться дальше, а тем более работать где-то, кроме интернета, уже не позволяло здоровье.

Весь день я провел у Чарона. К нему в кабинет заходили служащие банка, с удивлением глядели в мою сторону, но гном никак не реагировал на это, требуя говорить ему настоящее положение дел, несмотря на то, что в кабинете посторонний. Я не особо вслушивался в эти разговоры, варя опохмел. Да, в его кабинете я начал варить опохмел, так что мы оба были чем-то заняты. Иногда переговаривались, и он даже спрашивал мое мнение по некоторым вопросам. Такого спокойного и положительного дня, в плане эмоций, у меня не было уже давно. И ведь не было ничего особенного а, поди ж ты, стало как-то легче на душе.

На следующий день я вышел из гостиницы, в которой снял на ночь комнату и направился к мастеру полетов. Хотелось вернуться в Мох, к Роледу. В дом, ставший мне родным. Я понял, что мне не хватает тепла общения с близкими людьми, друзьями, которых у меня не было. По крайней мере, мне казалось, что их нет. Но проходя мимо ворот, увидел толпу Рассвета. Готовился новый караван.

Слон: Скалка вы сопровождаете караван или охраняете деревню?

Скалка: сопровождаем. Охраняют теперь десять тысяч Рассвета, меняя бойцов с Расссветом. А что? И откуда про караван узнал?

Слон: у меня свои источники… а так стою недалеко и вижу все.

Скалка: хех, понятно. Присоединишься?

Склон: кидай рейд.

Так я вернулся в строй.

Мы тащили четвертый караван с ресурсами для замка. Прио снова прилипла ко мне, не отставая ни на шаг. Мы шли, и ее голос не умолкающий, казалось, ни на секунду в этот раз меня не раздражал, а даже наоборот, успокаивал что ли.

Когда мы остановились в деревне Лабиринта, я отправился за пределы города отсыпаться на воздухе. У ворот меня поймала СамаПоСебе.

- Привет…

Я мельком взглянул на нее и пошел дальше, кивнув в знак приветствия. Говорить с ней мне было не о чем. Нет, я не обижался, не злился, мне было просто все равно. Не складывается у меня с девушками и все тут.

- Да постой ты! - Она подбежала и схватила меня за локоть. Я развернулся. - Прости меня, за то, что сразу не сказала… и за то, что не отвечала на твои письма. Я не знаю, почему так поступила…

- Мне сказали, что у тебя кто-то есть, офицер вроде даже. - Улыбнулся я. Она покраснела, по крайней мере, мне так показалось. Звезды плохо освещали пространство, лишь свет из окон домов позволял не спотыкаться. На самом деле никто ничего мне не говорил, так намеки легкие, так что это был выстрел в небо.

- Ну да. Только я знаю, что ты лучше. От добра, добра не ищут, так? А я дура… простишь меня?

- Давно уже простил. И зла не держу и обиды. Так что не парься. А теперь извини, я спать хочу.

- Эээ, тогда зачем из города выходишь? Номера же есть в гостинице.

- Привык спать на свежем воздухе.

На самом деле, меня стали тяготить города и замкнутые пространства комнат. Хотелось ощутить себя на свободе, где ничто не могло помешать мне, чувствовать ночную или вечернюю прохладу, спать на земле вместо мягкой кровати. Форма гризли давала мне возможность осуществить все это, не заботясь о теплых вещах или матрасе.

- А может лучше ко мне? Чаю горячего с пирожками, как ты любишь?

Я внимательно посмотрел на нее. Чего ей от меня надо? Это намек на возобновление отношений или что? И как она себе это представляет?

- Нет спасибо. Я лучше на свежем воздухе посплю, да и поем если что. Больше влезет на природе-то.

- Это все она, да? Как ее… Прио! Не успели расстаться, как у тебя уже другая, да? - Вдруг повысив голос, сказала она.

- Прио? Причем тут она. Она лишь напарник и ничего больше. Так что перестань. - Меня начинал бесить этот разговор.

- Напарник? Да она все время рядом с тобой ошивается! Болтаете постоянно, ты думаешь, я не вижу? Да я…

- СТОП. Моя жизнь перестала тебя касаться после нашего расставания. Все. Спокойной ночи. - И не слушая ее больше, я направился на выход из деревни.

Как это ни странно спал я просто отлично. Только вот пробуждение… эх. Пришел приват от Скалки:

- Просыпайся! Скоро выдвигаемся, делай свои медвежьи дела и вперед на подвиги!

Ближе к вечеру мы подъезжали к нашей деревне Элифа. НПС снова было довольно много, стройка шла полным ходом, это было видно по возведенным стенам зданий. Правда крыш еще не было, и ночевали все так же в палатках. Частокол был не просто деревянный. Теперь ряды кольев разделяло около метра, заполненного землей. Так что даже если первые колья сломают, то смогут лишь взобраться по осыпавшейся наружу земле, и бой будет идти на частоколе, а не внутри стен. Надо было в первый раз так сделать, может и продержались бы подольше.

На следующий день мы уже подъезжали к замку. Масштабы впечатляли. Оказалось, что руины, которые нашли наши разведчики, были не совсем руинами. Подвальный комплекс замка был цел и на этой основе и фундаменте, оставшемся от бывших хозяев, и возводились постройки. В первую очередь стали возводить стены, и уже сейчас они по всему периметру возвышались на приблизительно пять метров! И тут я заметил фиолетовые ники. Заключенные! Клан их нанял из-за бессмертия и дешевизны! Ведь в случае смерти, они все реснутся и не придется заново вести рабочих, отрывать от семей, доплачивать за риск… очень удобно. Всякое на стройке может случиться.

Я, вместе со всеми Заками, как обычно, шел позади каравана, и проезжая мимо управляющего стройкой бригадира, наверно, услышал его слова обращенные помощнику:

- Ну вот, четвертый. Еще шесть - семь ходок и материалов хватит. Но с теми проблемами, которые создают Имперцы и Хаос, даже не знаю, сумеем ли за месяц закончить подвоз ресурсов.

- Кстати Юр, ты в курсе, что они тоже нашли остатки замков?

- Правда? Не, не слышал. И что, собираются строиться?

- Да вроде пока нет, но если захотят, то сейчас самое время, пока мы заняты. Потом мы им отомстим ведь. Хрен они что постоят.

- Нееее. Сомневаюсь. Нам ведь надо будет и деревню, и замок охранять, а еще Мох и пара наших деревень. Просто сил на все не хватит. Даже если учесть, что нас почти три легиона, общей численностью пятьдесят тысяч, то все равно силы слишком рассредоточены. Сам видел, что с Элифой произошло. Просто не успели вовремя помочь. Разведка проворонила, а мы огребли! Так что даже не знаю.

Продолжения разговора я не слышал. Мы въехали во двор.

Грязно. Вот, наверное, единственное слово подходящее обстановке. Везде строительный мусор. Но чувствуется планировка по намеченным контурам будущих каменных зданий. Смотрелось в принципе красиво, но до завершения стройки еще было долго. Спать пришлось в платках за замком. Внутри располагались заключенные. Вот он наш будущий замок - защита и первая настоящая победа гильдии.

С караванами ездили еще неделю, как вдруг случилось то, чего все опасались. Империя и Хаос начали постройку своих замков. Начали они строить еще несколько дней назад, но вот мы узнали об этом только сегодня. Разведка у нас, хмммммм, плохая.

Лесник: в связи с новыми обстоятельствами, а именно из-за начавшейся стройки замков враждебных нам легионов, мы вынуждены пойти на крайние меры. К сожалению, наше преимущество в большем онлайне, по сравнению с остальными игроками этого мира, обернулось для нас неприятностями. Да, мы безопасно возим наши караваны в то время, когда врага очень мало в сети, но из-за их ночного (по реальному времени онлайна) их всегда почти полный состав на охране. И за те же деньги, потраченные на один караван, они получают в полтора раза больше ресурсов, чем мы! То есть два их каравана равны по стоимости, и количеству ресурсов трем нашим. Конечно, замок мы построим быстрее, но потратим на него больше денег, чем враги. Зато потом сможем мешать перевозке их караванов. Мешать нам они больше не рискнут, заняты охраной, так что я спокойно могу сказать, что все игроки девяносто минус способные собраться в группу и пойти в инст, могут быть свободны. Кач сейчас важнее. Но все, кто не идет в данджи, мобилизируются и мы начнем сами атаковать врага. По подсчетам свободных игроков будет около двадцати тысяч, способных в нужный момент собраться в одном месте. Остальные будут заняты качем и охраной наших объектов. Так как инсты имеют откат по времени на повторный заход, то прошедшие их отправляются на охрану объектов, а те, кого они сменят, идут в инст. Двадцатью же тысячами мы планируем совершать нападения с завтрашнего дня. Сегодня все уладиться по всем вопросам и начнем.

Я сидел после очередного похода с караваном к замку, в таверне Мха, и пил чай. Значит завтра в бой. Я задумался. Нас и врагов будет приблизительно равное количество, но ведь наша задача не убить всех, а разграбить караван, уничтожив повозки или убив их возниц. НПС - охрана, конечно, может доставить проблемы малым группам прорыва, но они смертны, так что в расчет их никто не берет. Так, лишняя возня. Значит, будут

группы, отвлекающие и сковывающие врага боем, и будут те, кто по возможности будет прорываться к повозкам. Если вспомнить наш бой, то камикадзе, прорывающиеся к повозкам, долго не проживут, но дело свое сделают. Убивая противника и отправляя его на рес, есть час (если его реснут на поле боя) на то, чтобы они снова вступил в бой, при условии что фронт не сдвинется. Иначе они встанут среди врагов и их участь решена. Мы таким идиотизмом не страдали и вставали в ближайшей деревне, где собирались сотнями и шли на место боя. Скорее всего, враг поступит так же, но кто знает. Проблема ведь в том, что Рассвету запрещено вставать в деревнях врага, так же и наши враги не могут вставать в наших деревнях. Мы можем реснуться только в нейтральной или дружественной деревне, а значит и место боя будет рядом с таким объектом. Ведь когда имперцы нападали на наши караваны, то делали это вблизи своих деревень, чтобы лишить нас возможности получить подкрепление из реснувшихся бойцов. Так что умер - вышел из боя. Рес бесполезен, так как слишком непредсказуемо, когда ты встанешь, что будет вокруг. Значит, если мы нападем у своей деревни, где есть наш рес, и нет реса у врага, то мы будем получать подкрепления и постепенно задавим противника. Но есть одно но. Оба каравана и Хаоса и Империи до Истоков Боли данджа для 70+ игроков будут идти вместе и только потом разделятся. Одни свернут к месту стройки Замка, а вторые поедут к Обители Страха данджу для 80+ игроков и свернут уже у него. У каждого из этих инстов есть наша деревня. Но есть и деревни врага. Так что преимущества у нас не будет абсолютно никакого. Все кто встанет в своих деревнях, просто будут сражаться недалеко от них, ведь путь к месту боя один. А если обходить - потерять слишком много времени. Да и если противник даже дойдет до поля сражения, то все, что он увидит, это наши ряды, ведь все те, кто сражается из врагов, будут внутри нашего кольца. А атаковать сотней человек, такую массу, какой будем мы - самоубийство. Вот и получается, что им надо собрать минимум тысячу человек, чтобы идти на прорыв, а это значит, что им придется ждать. Пока они ждут, наши умершие станут подходить к месту сражения. Вот и получается, что бой будет идти в двух местах: одно у каравана, второе на полпути от деревни к каравану, где встретятся соперники. А нападать на врага, когда их два легиона - самоубийство. Нас просто задавят.

Я печально вздохнул. Бой затянется надолго и будет идти на уничтожение, а не на разграбление, скорее всего.

Уничтожить стройку замка нельзя. Начав строительство, место стройки Замка получает бафф - месячная неуязвимость. То

есть в течение целого месяца можно спокойно заниматься там чем угодно, но потом бафф спадет и если Замок не готов, то у его владельца будут большие проблемы при его охране. Хотя, нашим противникам беспокоиться на этот счет не надо, ведь у них есть десятки боевых големов для охраны или атаки.

На следующий день мы стояли в полудне пути от Обители Страха, по направлению к месту стройки замка. На саму стройку нападать еще рано. Как нам удалось выяснить легион Крылья Ангела, в основном состоящий из девушек, хотя парней там довольно много, вступил в союз с нашими врагами и теперь является чем-то вроде их резерва. Не бесплатно конечно. Поговаривали, что им даже платят за это не золотом, а реальными деньгами. А нападать на деревни, города и другие объекты, принадлежащие кланам - запрещено, если в сети менее пятидесяти процентов игроков клана владеющих этим объектом. Враги назвали свой союз ХИК, по первым буквам названия своих легионов.

Караван шел бойко. Уже были видны первые разъезды противника, разведку нам удалось снять тихо. А эти ездили лишь, чтобы не было ничего неожиданного. Спустя минут тридцать мы атаковали.

… РАССВЕТ!!!!

Везде, куда дотягивался взгляд с земли, покрытые серой пылью, чумазые, вскакивали мои согильдийцы. Территория тут мертвая. Полуживые, корявые, серые растения, такая же земля. Все покрыто какой-то пылью. Отовсюду мы стягивались к каравану, на бегу строясь в боевые порядки. Впереди танки, потом разные мили дд, дальше луки и маги, а потом уже целители, коих охраняют наши убийцы. Противник был настороже, и потому среагировал довольно четко и быстро. Так что, когда мы уже были на расстоянии ударов и магов и луков, по нам дали залп. На земле появились первые скелеты. Ветряные лезвия, огненные шары и угли, ледяные стрелы и падающие с неба осколки льда, будто шрапнель выкашивали первые ряды. Что за???? Никогда еще противник не сосредотачивал свой ДПС на танках! Мы не было готовы к этому абсолютно. Наши хилы готовились лечить дамагеров и не успели помочь танкам и второй линии из милидд. Потери были колоссальные. За первые же минут десять боя мы почти полностью потеряли первые ряды, а потом Хаос, владелец этого каравана, перешел в наступление.

… Всем убийцам! Ваше место не у хилов, а в первом ряду! Вы должны остановить атаку врага!

И вот мы столкнулись с противником. Все самые мощные умения их магов и луков ушли в откат, и теперь пришла очередь

наших показать, на что они способны. И они сделали это, правда, не так эффективно как противник. Враг был готов к этой атаке и защитился всеми возможными способами, и наша атака была едва ли не треть менее убийственной, чем их.

Я пока жил, но получив вначале какую-то стрелу, несколько огненных шаров, ледяных стрел, начал сражение с врагом с красной полоской здоровья в семьсот единиц. После первой же стрелы я использовал Черную шерсть, снизив входящий урон. Многие успели заюзать защитные умения, снижающие входящий урон, но пережить атаку смогли единицы. Зато это дало возможность выжить второму ряду. Правда, второй ряд был уполовинен, досталось даже нескольким лучникам из третьего! О чем говорить, если даже я, несмотря на все мои татуировки, шмот и ПВП бижу, чуть не погиб. Но хилы переключились-таки на первые ряды и смогли вытащить нас с того света. Часть из них даже начала ресать павших, врядли мы отступим с этой позиции, понял я. Приподнятое настроение от предвкушения битвы рассеялось, будто его и не было. Если это происходит по всем направлениям атаки то приятного мало. Снести линию танков, гениально! Теперь, чтобы прорваться, нам нужно слить их танков, и только потом браться за дд, у которых будет достаточно времени, чтобы проредить ряды наших тряпочек. А они уже сейчас начнут вырезать наших ддшников в некоторых местах, где не осталось ни танков, ни милидд из второго ряда. Первый раунд сражения проигран нами всухую.

Через полчаса боя я уже понял, что врагу просто наплевать на меня. Я спокойно сражался, и наносил неплохой урон! Но меня игнорили, сосредоточившись на уничтожении более легких целей. Стало обидно. Зачем быть танком, если в сражении тебя даже не бьют??? В итоге я спокойно сражался, получая лишь случайный урон, или урон от атак массовыми скилами. Моего хила хватало, чтобы спокойно лечить и себя и тех, кто был рядом, правда для них этого было мало и если бы не наши целители, нас бы уже давно смели. Нам удалось уполовинить число вражеских танков, но какой ценой! Из-за нехватки дамага от магов по вражеским дамагерам, те постепенно стали уничтожить наших, мы же только-только смогли добиться равновесия в ближнем бою, как стали проигрывать бой дальний. В итоге лукам пришлось помогать нашим магам, и дело наладилось, только теперь нас стали давить их милишники.

Еще через полчаса бой уже перешел в стадию, когда нас стали не просто выдавливать с поля, но и почти что гнать, но в этот момент встали наши убитые в первые минуты боя. Нам повезло. Встали они прямо за спинами третьего ряда врага, то есть прямо

у магов и хилов. Бешеные глаза наших восставших легионеров ясно давали понять, что сейчас там будет жарко. И действительно, танки и половина наших милишников просто не дали шансов на жизнь хилерам и части магов противника. И враг запаниковал. Хоть они так же реснули своих, но убитых с их стороны на начало боя были слишком мало для уничтожения наших *диверсантов* и дело пошло на лад.

Нет, бой мы проиграли. Противник уже обладал численным перевесом в два раза, но нам удалось уничтожить караван. И умереть. Пока часть врагов добивала наших дамагеров и хилов, вторая часть развернулась к восставшим, которые уже во всю прыть неслись к повозкам, сметая все на своем пути. Свое дело они сделали, оставив противника почти без целителей и магов, и это позволило нам продержаться дольше, в связи с быстрым уничтожением врагов по ассисту. Потеряв часть бойцов в борьбе против НПС - охранников, *восставшим диверсантам* удалось раздолбить караван, полутав все, что с него упало. Пусть даже после смерти что-то и потеряется, но большая часть останется у нас. И надеюсь, это окупит расходы остальных на потерянный шмот. Поле боя осталось за врагом.

Я смог выжить. Когда встали убитые, там, где сражался я, настал переломный момент, и мы смогли продавить противника вплоть до начальной своей позиции, и, развернувшись налево стали двигаться туда, убивая всех. К сожалению, так было не везде. И в основном мы уже отступали. Да и тут наша помощь многого не решила, так как противника было еще слишком много, хотя у нас и были живы целители. Но когда входит дамаг в секунду на все твое здоровье, тут ни один целитель не справится. В итоге человек сто смогли просто отступить, помогая отбиваться от врага всем, кто был рядом, до деревни. На этом бой закончился.

В деревне же мы видели встающих, недоуменно оглядывающих бойцов, и вопросы типа:

- А что уже все? Мы выиграли?

- А что вы тут делаете? Уже победили?

Все это наводило тоску. Радости от уничтожения каравана не было. Бой-то мы проиграли, пусть и выполнили поставленную задачу. Большинство, узнав, что все, бой окончен, разлетались по своим делам, те же, кто остался, устроились в тавернах и стали обсуждать произошедшее.

- Блииииннн. Было бы нас тысяч на пять больше, мы бы победили, почему пока мы тут воюем, кто-то данджи фармит? Несправедливо!

- Да ладно тебе, я слышал, что за каждый боевой рейд начисляют ДКП, притом немало, так что в минусе не будем, да и шмот вернут. Потерянный.

- Да все равно, до победы не хватило совсем немного, если бы вначале было хотя бы три ряда танков и дамагеров мили, то мы бы смогли на равных сражаться, а потом бы они встали и все! Победа! А не так, что мы уже подохли, и они встали. Молодцы, конечно, что караван успели разделать, но все равно! Нас фактически раскатали за час!!!!!!

- А как думаешь, если бы вставшие сражались, а не на караван напали, удалось бы победить?

- Сомневаюсь. Их же хилить некому было, пусть там и танки в основном, но и они не продержатся против двукратно превосходящего противника. Да, отсрочили бы поражение точно, а там и остальные наши вставать бы начали, но и враг тоже! Получилось бы просто как на конвейере. Мы встаем - нас убивают, и пусть они сами бы дохли, но как думаешь, вражеские хилы из деревни с дамагерами через полтора часа боя снесли бы нас? Их-то ресать некому было, так что они шли бы с деревни к нам в жопу. А защитить наших целителей уже некому. Нет. Все правильно было, оттого и грустно. При равных составах так вдуть!

В общем, радости от частичной победы не наблюдалось. В этот день ничего интересного больше не происходило, если не считать того, что ни один офицер клана, так и не появился на глаза простым бойцам. Наверно, теперь думу великую думают, о судьбе Рассвета. Пойти никуда из деревни пока не получиться, мало ли надумают чего, так что весь день сидел в таверне, заказывая чай и пирожки. В конечном итоге спать я пошел, переваливаясь с дебафом, появившемся лишь, когда я встал из-за стола:

Обжорство. -90% ко всем характеристикам.

Время до окончания 5.59.59 часов.

С трудом, но дошел до снятой комнаты и, упав на кровать, уснул.

- ооооооооооооооооооооооооооо…..

Проснувшись, застонал от неприятного чувства в животе, посмотрел на дебафы:

Вегетарианец. В течение недели вы можете питаться только растительной пищей.

- ОООООООООООО!!!!!!!!

Теперь я уже не стонал, а возмущенно завопил. Да е-мае! Подумаешь, переел вчера, так зачем такие санкции-то?

Внизу народу оказалось мало. Вчера большинство

разъехалось по своим делам.

- Чаю и пи… салат, без мяса. - Закончил я угрюмо.

Лесник: всем добрый день. По итогам вчерашнего боя, было принято решение: в течение двух-трех недель, пока идет стройка нашего замка, перестать нападать на противников. За это время они завершат только половину стройки, и у нас будет еще возможность помешать им, будучи в полном составе. Всем отдыхать. Все боевые рейды оплачены очками ДКП. Все, кому нечего делать и кто хочет ДКП - на охрану караванов. Нападений, скорее всего не будет, слишком уж заняты враги. Приятных каникул.

Ну вот, теперь я свободен на пару недель. Караваны видеть не могу, так что точно не пойду туда, значит свободное время. В данджи идти еще не с кем, я один, так что пойду просто поохочусь на монстров и пособираю травку. Однако стоило мне покинуть деревню, как меня окликнули:

- Слон, привет! - Это была Прио. - Ты куда щас, мы вот в дандж собрались восемьдесят плюс, покачаемся, наконец! Я так заманалась с охраной этих караванов, что уже забыла, что такое мобы! Зато татуировок получила... мммммммммммммм. - Закатила глаза она, и, подмигнув мне, продолжила - показать?

- Даш, че ты там возишься? Тебя только ждем. - Спас меня от созерцания цветных картинок вопрос парня Иксик. Ну, по крайней мере, хоть знаю ее имя, подумал я.

- Иду уже! - Буркнула Даша, и, повернувшись ко мне - ладно, потом надеюсь, нас снова поставят вместе, мне понравилось быть сзади, а тебе спереди? - И она, улыбнувшись мне, убежала к своим.

Ведь и точно, в прошлом бою она была за мной, и выжила благодаря мне. Я получил весь урон от вражеской атаки, и она осталась целой, и в течение всего боя была сзади. Да и отступили мы нормально, а значит и бой она пережила, а не только первую атаку. Я ее даже не заметил. Хех.

Я потянулся и пошел в направлении Лабиринта, по пути собирая растения и уничтожая все неживое, что было рядом.

В течение двух с половиной недель я был отрезан от мира, путешествуя там, где нет связи, а значит, и встретить кого-то маловероятно. Время, проведенное вдали от всех, пошло мне на пользу. Я успокоился, мысли текли вяло, я вспомнил о мухах весной, сонные, вялые. Вот и я стал таким. Возвращаться совершенно не хотелось. Но клан, есть клан.

Чем ближе была деревня, тем активнее я становился. Странно, мне уже не казалось то сонное состояние прикольным.

Сейчас я задумался, с какого стал так необычно себя вести? Но стоило мне вернуться в обжитые места, где работал чат, как увидел:

Клан чат:

… приготовьтесь народ, через минуту появится сообщение!!!

… быстрее бы, мы уже рядом, сразу осмотреть все, интересно же!

… аааааа, хочуууууууу себе такой же!!!!

Внимание. Легион Рассвет построил Замок уровень 1. Вся территория, относящаяся к Лабиринту Демонов, облагается налогом в 5% на дроп и опыт.

… УРАААААААААААААААААААА!!!!

… МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО!!!!!!!!!

… ДАААААААААААААААААААА!!!

Что творилось в мировом, клановом чатах не передать словами. И только через полчаса, когда все чуть успокоились, я увидел:

Лесник: поздравляю всех с постройкой Замка! Как говорил Чебураш - *Мы строили, строили и наконец, построили!* УРА! Но вернемся к нашему Замку. НПС - охрана и три голема на постоянной основе приписаны к Замку. Рабочих големов отправили на добычу ресурсов вокруг него, позже заключим контракт на фиолетовых работников. Через месяц состоится первая осада Замка. Прийти сможет любой и участвовать то же. Но будет всего четыре направления атаки, в каждой не больше пятидесяти тысяч игроков при первом уровне замка, так что готовьтесь к серьезному сражению. То есть в бою, помимо нас, будут еще около двухсот тысяч врагов, если они наберутся, конечно. А пока наша задача помешать построить замки врагам! Завтра нападем, готовимся. Еще раз всех поздравляю.

Стоит уточнить, что замок может быть атакован только раз в месяц в определенное время, а все остальное время он в полной безопасности. Как оказалось, Лесник купил еще пять боевых големов для легиона, так что с моими их уже пятнадцать. Хотя вру, тринадцать, двое же на ремонт годовой отправлены, в Элифе их уничтожили… Три в Замке, пять в Элифе и пять в Мхе. Все это ключевые точки нашего клана. Конечно, есть еще несколько деревень принадлежащих нам, но туда не было вложено столько денег, сколько в эти объекты. Так же на деревни нападений не происходило по одной причине. Все деревни для обеспечения своей безопасности заключили договор с Князем сектора. Да именно князем. В Русских кластерах руководит князь, в секторах так же. В остальных кластерах - короли, императоры, раджи ну и так далее. Так вот, каждая деревня по договору обязуется платить

пятьдесят процентов прибыли охраняемого объекта в казну князя, а в ответ тот, в случае нападения на такой объект, посылает туда тысячу дружинников. Княжий дружинник это элитный боец сотого уровня, который стоит десятка игроков соответствующего уровня и экипировки. Так что сила это немаленькая. Стоит учесть, что они НПС, то есть при смерти от их руки мы теряем опыт. Ну и ясное дело, что все деревни кому бы они ни принадлежали, подписали такой договор, обезопасив себя от внезапного нападения. Эта возможность появилась после последнего обновления и была введена из-за ситуации в некоторых секторах, когда почти все деревушки были уничтожены враждующими кланами, что плохо сказывается на игровом процессе для остальных.

Глава 10. Умные или нищие?

И вот пятьдесят тысяч человек стоит в часе езды от города Мох, и ждут приближающийся караван противника. Собрались все три легиона Рассвета, почти в полном составе. Правда стали появляется те, кто не желает больше участвовать в таких сражениях. Слишком это по мозгам бьет - часами получать дамаг, драться, а главное нет возможности отдохнуть! Еще в первом бою у Мха появились те, кто не смог выдержать напряжения боя, теперь же таких людей стало намного больше.

Как я понял, на собрании верхушки клана было решено для начала попробовать напасть в выгодном для нас месте сразу на оба каравана врага и посмотреть, что из этого получиться. И вот теперь мы стоим тут и ждем более чем сорок тысяч врагов сопровождающих два каравана.

Встали мы по обеим сторонам дороги и впереди нее, оставив десять тысяч человек, чтобы перекрыть проход назад. В общем, полное окружение врага. В часе ходьбы, на ездовых петах быстрее, наш город, а значит и рес. В трех часах ходьбы деревня Имперцев, а значит и их респ с Хаосом. В общем, позиция удачная, наши погибшие, если их не реснут доберутся до места сражения быстрее, чем враг. И еще одно преимущество - Стела, стоявшая у стен города, которая появилась после первого сражения тут. Ее баф и был нашим дополнительным преимуществом.

… через пять минут выдвигаемся. Противник пока мы подойдем, окажется на месте нашей атаки.

Наш отряд численностью в двенадцать тысяч тронулся с места. Казалось, что нас слышно за километр, столько шума мы издавали.

… через минуту будет бой. Готовимся

Шли мы по лесу. Вражескую разведку и разъезды, похоже, уже срезали, и это не могло не всполошить противника, но остановиться они уже не могли. Слишком далеко от безопасного места. Потому-то, едва мы вышли из леса, то увидели готовых к бою Хаосят.

… бляяяяяяяяяяяяяяяяя, вот не свезло! Тут Хаос против нас будет!!!!

С прошлого боя, мы их стали побаиваться. Видно было по их действиям, что руководит ими человек, понимающий, что делать в критических ситуациях, у нас же…

… ТАНКИ!!!! Защиту!!! И БЕГОМ!!!!

Я врубил все, что мог для защиты и помчался на врага.

* Только бы успеть, только бы успеть добежать живым до

врага, тогда я выживу!* - Только эти мысли в данный момент метались в моей голове. Два первых ряда танко-воинов рванули вперед. За мной снова бежала Прио.

- Давай комок шерсти! Вперед, вперед!!! - Кричала она мне на бегу. Глаза ее азартно блестели, руки в нетерпении трясли оружием.

И тут по нам ударили. Вокруг стали летать заклинания, стрелы, нанося урон первым рядам. Мы будто разом натолкнулись на невидимую стену, которая высасывала наши жизни и наши тела осыпались скелетами и выпавшими вещами. Ни наши умения защиты, ни хиловские бафы не смогли спасти первый ряд. Все как в тот раз. Кошмар повторялся.

… как они добились такого урона в одну точку???

… да бляяяя, это нереально!!!

…аааааааааааааааа, горю!!!

… хильте, вашу… поздно… 500хп, 1хп…

- Всем стоять! - Вдруг заорал я. - Не двигаться вперед!!! Просто стойте!!! Дд начинайте атаку… стоять я сказал!!!

Какие-то идиоты не послушались меня и сделали шаг вперед, тут же осыпавшись костями. Те же, кто встал, были живы. Не знаю, почему мне пришла ассоциация со стеной, но она оказалась верной. В прошлом бою я не придал значения этому, поглотив урон и едва оставшись в живых. Но сейчас, увидев, что те, кто бежал впереди, вырвавшись из строя, погибли, а идущие за ними получали уже лишь частичный урон, который мог и убить, я понял, что это реально стена. Я представил себе барьер, наносящий тысяч двадцать урона и пропадающий в том месте, где лимит был превышен. А все эти заклинания и стрелы, лишь ширма для него. Ну нереально вдамажить столько урона по одной цели в сотнях местах одновременно, при этом не задев остальных! И именно первых бегущих, ведь строя как такого нет, когда мы бежим. Кто-то вырывается немного вперед, кто-то отстает.

К примеру, двадцать тысяч на метр, и вот через этот метр барьера пробежал человек с десятью тысячами здоровья и умер, барьер в этом месте ослабел. Скажем, следующий человек имеет пятнадцать тысяч здоровья и, пробежав это же место, остается живым, но с пятью тысячами здоровья, и барьер спадает, исчерпав себя. Так вот тут было что-то подобное, конечно, я лишь поверхностно понял принцип его действия и не понимал, как удалось сделать подобное, но эффективность этого барьера была потрясающей, если о нем не знать.

И вот теперь мы топтались на месте, а другие три отряда уже вовсю сражались, преодолев свои барьеры. Заплатили они за это

дорогую цену. Мы же потеряли едва ли человек пятьсот, и теперь наши маги и лучники начали обстрел противника, а их дамагеры лишь немного огрызались. И я, кажется, понял почему. Они просто поддерживали этот барьер!!! Через пять минут противник осознал, что двигаться мы не будем и начал нормальный ответный огонь, но они опоздали. Мы уже серьезно проредили первый ряд противника.

- В атаку! РАССВЕТ!!! - Заорал я, поняв, что если где-то еще и поддерживают барьер, то это не страшно, потери будут меньше чем, если мы продолжим стоять.

Так и оказалось. Еще около сотни бойцов остались лежать скелетами, где раньше была невидимая преграда, но нас уже ничто не могло остановить.

… УРАААА!!!

ДА! Я выжил и теперь сражаюсь в привычном для меня ближнем бою, когда не надо думать о магических зарядах, или вражеских стрелах. Только ближний бой, по крайней мере, пока мы не прорвемся сквозь мили дд. И мы стали давить. Через полчаса боя оказались перемолоты половины состава обеих армий. С нашей стороны дороги бойцов Рассвета оставалось около четырех тысяч, противников было уже около трех, хотя изначально нас было на две тысячи больше! Да как так, я не мог взять в толк!

По идее, мы должны на голову превышать экипировкой и уровнями тех, кто играет по десять часов ночью хоть и с полуторными рейтами! У нас, если подумать, двадцать часов онлайна с нормальными рейтами, и мы при двадцати часах в день получаем в два раза больше опыта и дропа, а они только в полтора, но при десяти часах. На деле же мы проигрываем бой!!! Почему??!!! С этой стороны нас двенадцать тысяч, их десять, и первый ход был за нами! На около полутора тысяч врагов мы обменяли полтысячи своих, благодаря моей команде. Но почему имея такое преимущество в количестве, мы в честном бою его почти потеряли???

Тут рядом со мной погиб противник, и я, заметив упавшую шмотку, подобрал ее. Потом еще. Мы двигались медленно, но верно, понемногу выдавливая врага. Пока мы еще давим, но долго ли это продлится. И вдруг я услышал крики с тыла противника, со стороны каравана. Еще не понимая в чем дело, я использовал откатившееся бешенство и просто разорвал стоящего передо мной воина и увидел лучника. Мы прорвались! Бросаться сломя голову на него я не стал, а начал помогать расширять проход, убивая врагов слева и справа, как меня решили убить! Стрелы полетели в мою сторону, и мне пришлось рвать в атаку, больше ждать нельзя.

Ни дикобразом, ни ежиком я быть не хотел. За мной сквозь разрыв во вражеских рядах повалили остальные. Настал звездный час убийц. Они разрывали вражеских луков, магов и хилов, погибая от таких же, как они вражеских классов. Началась дуэль убийц. Лучники уже начали лупить по прямой, маги тоже. Началось уничтожение живой силы противника. И мы увидели караван. Там вовсю сновали наши всадники, сминая сопротивление. Сами повозки они не трогали, а устремились на помощь к сражающимся, ударив противника во фланг.

Через двадцать минут бой был закончен полным разгромом врага и захватом обоих караванов. Завтра тут появится очередная стела полезная для нас и бесполезная для врага. Большинство выживших участников сражения получили еще одну порцию татуировок, сделавших их немного сильнее. А клан получил большую сумму денег от уничтоженного каравана и полученных с убитых вещей.

Я же посмотрел на то, что поднял во время боя, прежде чем отдать их интенданту легиона. Обычные вещи фиолетового и золотого качества на восьмидесятый уровень. Только одно в них было примечательно. Во все, поднятые мной, шмотки противника были вставлены топовые сокеты (камни силы).

Сокеты это камни для вставки в шмот. Они нескольких видов: на улучшение характеристик, на процентное улучшение умений, к примеру, хил +0.1% или урон +0.1% (это самые слабые, и их видов много) ну и самые лучшие это последний вид - улучшение умения или новое умение.

Так вот в этих шмотках был вставлен не всякий хлам, который стоит на аукционе копейки и доступен любому, а как минимум по сотне голды за один камешек! Нет, я конечно не бомж, но это же проходной шмот! Я даже в свой масштабируемый сет не вставил нормальных камней, ограничившись сокетами на выносливость! Спросил в легионе, кто какие камни вставил в свои шмотки. Ответ меня не удивил. Кто-то никаких, а кто-то самые простые. Типа не жалко. Конечно, все копят на самое лучшее для сотого уровня, и берут за очки ДКП по мере поступления подобных камней в клан банк, но сейчас то, как побеждать?

Тут же я осадил себя. Для начала измени свой шмот сам, а уж потом критикуй остальных! До сотого уровня свой сет я проношу, сдать его в банк нельзя, он не передается и не выбивается с меня. Но ведь чтобы взять другой сет, его надо выбить… а для этого нужен самый лучший шмот и камни в нем! Так что, не откладывая это дело на потом, я отправился в город, в банк, для выбора камней в шмот. Надо было раньше об этом подумать,

может, и не было бы многих проблем!

Оказавшись в банке, я проверил свой счет ДКП. Сорок четыре тысячи. В моем сете двадцать восемь ячеек под камни. Я посмотрел цены. Самый дорогой сокет стоит полторы тысячи ДКП. Уложусь, понял я, еще и останется немного очков. Оказалось, что камней умений в сет можно вставить не больше трех штук, так что я задумался. В итоге взял таран, увеличив радиус действия умения, Черную шерсть, уменьшив ее откат и Длань, теперь она хилит чуть больше. Двадцать пять камней я решил разделить так:

Камень магической защиты. 10 штук. Редкий.

Уменьшает входящий магический урон на 0.3% .

Камень молодого Геракла. 10 штук. Редкий.

Увеличение физического урона на 0.3%.

Камень вечного здоровья. 5 штук. Эпический.

Выносливость +1%.

Альтернативой последнего камня был сокет на 15 выносливости, но я посчитал, что процентное значение для меня в итоге окажется выгодней. Ненамного но…

И тут я взглянул на вещи, сданные в банк согильдийцами с последней битвы. Ни в одной из них не было вставленных сокетов!!! Вообще ни в одной! Меня это заинтересовало, и я написал Прио.

- Привет, слушай! Ты же поднимала шмотки с врагов?

- Конечно. А что?

- Ммм, такой вопрос… ты их куда дела?

- Аааааа, одела, куда же еще. Там такие камешки вставлены что огого! А вместо них сдала свои, аналогичные. Кое-какие вещи обменяла у других на такие же, только без камней. Так что все норм. Не подкопаешься! А ты чего, сдал что ли с камнями?

Я почувствовал себя, мягко говоря, лохом. Развели, так развели!

- АААААААААААААААААААА!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! - Раздался вопль в банке, и внутрь комнаты, где я был, забежало сразу несколько служащих. Я ударил в стену кулаком, заработав перелом, и заорал еще раз, уже от боли!

- Все нормально, идите. - Процедил я сквозь зубы гномам.

Мляяяяяяя! Ненавижу все!!!! Хотелось просто убить кого-нибудь, растоптать, уничтожить. Разломать что-нибудь, в конце концов, хоть на чем-то выместить свою злость!!! Злость на свой идиотизм.

Мог ведь купить такой же шмот с аукциона и продать этот с камнями. На разницу в цене приобрести нужные мне камни,

сэкономив несколько тысяч очков ДКП!!! Идиот!!!! Точно.

Но еще я понял, что мне стыдно за себя и свой легион. Нет, думать о будущем надо, но и настоящем забывать не стоит! Бомжи, бомжами, подбирающие крошки с хозяйского стола.

Вообще вывод золота с игры был продуман разработчиками очень не плохо. Траты на починку, либо покупку наборов для починки. Конечно, можно было делать эти набору и самому, из выбитых вещей и хлама, но тогда их не продать торговцу, а значит, нет золота. Плюс на создание сокетов из камней душ, некроманты тратят ингредиенты минимум по сотне золотых за один, притом часть ингредиентов продают НПС, отсюда и такие цены на них. И они не опустятся ниже, как бы этого не хотелось. Траты на еду и гостиницы. Перелеты между деревнями хоть и стоят немного, но в масштабах сектора получается крупная сумма. Ведь только часть этих денег идет деревне остальное остается у НПС мастера - полетов. Та же постройка замка, съела офигенное количество золота, если так подумать. Наем возничих и охраны для каравана то же не дешевый, а без первых караван не тронется с места, без вторых возничие отказываются ехать. Ездовые петы опять же. Покупные умирают навсегда, и нужно брать нового, а тех, что с инстов можно воскресить, опять же за деньги, впрочем, не так уж и дорого, если сравнивать с покупными.

Как оказалось за каждую смерть игрока с него так же снимается золото! До недавнего времени этого не знал никто. Ну, мало ли, забыл сколько денег в инвентаре, а если их не было там, то деньги снимались со следующего дропа до погашения долга. Тут такая же ситуация - подумаешь, деньги с моба не упали, бывает че. И только недавно смогли выяснить, что чем выше уровень игрока, тем больше золота снимается за смерть. Только из-за крупных потерь золота в боях и удалось это понять. Точнее в бой все шли с пустыми карманами, ну максимум золотой на перелеты на всякий. В случае смерти половина носимой с собой суммы остается на месте смерти. Все бы ничего. Встал человек на респе, а у него половина суммы, ничего особенного. Но идя в данджи, и не получая денег на протяжении чуть ли не до половины инста, в то время как остальным оно капает, стали задумываться, а почему так? Так что оказалось, что если денег в инвентаре не хватает на оплату смерти, то они не снимаются, а идут в долг. И вот один игрок пришел в банк, и снял со счета сотню золотых купить на аукционе какую-то мелочь. Приходит в полной уверенности что все, сейчас купит, открывает инвентарь, а там сорок голды! В общем, подобных случаев с потерей денег стало становиться в связи с войной столько, что уже все стали

замечать это. В итоге администрация ответила на заданный по этой теме вопрос.

Да, за смерть снимается определенная сумма. Неважно, по какой причине умер игрок. Важен сам факт. Чтобы вернуть его к жизни и требуются эти деньги. С ростом уровня растет и снимаемая сумма. Приблизительно по 0.1 золотой за уровень. То есть, игрок девяностого уровня теряет девять золотых за одну смерть. Если на момент смерти у него было, к примеру, восемь золотых в инвентаре, то на нем будет висеть долг. Дроп следующих монстров дающих игровую валюту будет идти на погашение этого долга. Либо когда у игрока окажется с собой необходимая сумма, его долг спишется вместе с этой суммой.

Так что все наши смерти оказались не такими уж и выгодными. В последнем бою, к примеру, смертей с нашей стороны было около тридцати пяти тысяч. А это где-то триста тысяч золотых, плюс ремонт. Плюс воскрешение петов. В общем один этот бой принес убытков на полмиллиона только смертями, не говоря уже о потерянных вещах. Хотя эти вещи и удалось восстановить, и даже больше, с дропа убитых противников.

Теперь-то я понимал, что каждый подобный бой усиляет наш легион. Ну как усиляет… у нас появляются шмотки с нормальными камнями!!! Блин такое ощущение, что мы какие-то варвары, напавшие на цивилизованных людей. У нас в руках плохого качества оружие и броня, и мы, убивая противника, с радостью его меняем, становясь опаснее! Брррр.

Вопрос у меня, возник только один. А как получилось, что Империя и Хаос добились такого улучшения качества рядовых бойцов? Ведь раньше Имперцы не блистали подобными преимуществами. Жаль, что раньше не подбирал шмот, может быть и знал бы, когда это началось. Хотя, есть же Прио. Написав ей, узнал, что с того момента, когда мы стали возить караваны, они и стали ходить в подобном шмоте. Притом только восемьдесят плюс шмотки. Ниже уровня не имеют нормальных вставленных камней, так хлам.

И тут мне в голову пришла мысль, которую необходимо было проверить.

Я снова заглянул в клан банк и увидел то, что искал. Цена пять тысяч ДКП.

Камень Силы. Легендарный.

Занимает три слота.

Обучает умению - призрачная стена. Поддерживаемое.

В пределах видимости персонажа (до сорока метров) создает невидимую стену, наносящую урон в размере: (количество манны:

*затраты манны умения)*на урон умения.*

*В пределах видимости персонажа (до сорока метров) создает невидимую стену, наносящую урон в размере: урон умения*на физ атаку.*

Более подробно, понял я, узнать о них можно только вставив эти камни в слот. Подходят они и магическим и физическим классам. Но остается вопрос… откуда у Хаоса столько камней? Они же редкие, что жесть, да и дорогие в придачу! Да и смысл ставить такое в восьмидесятый шмот??? И кстати, ведь ни одной подобной вещи не упало… иначе, давно поднялся бы ор.

Написал о своих соображениях Скалке, и та час мучила меня вопросами! В итоге поблагодарила. Я же, с чувством выполненного долга, пошел спать. Устал немного за этот день, да и информация от Скалки требовала уделить время на ее обдумывание.

Оказалось, что из-за нехватки денег многие невостребованные вещи с легион банка стали продавать. В том числе и такие сокеты на призрачную стену. Тупизм чистой воды. Нет, их опробовали, затестили, но пришли к выводу, что их использование нецелесообразно, так как надо стоять на месте и ничего не делать, кроме как поддерживать стену. Да и сила стены зависит от урона персонажа. В итоге большую часть этих камней продали с аука, за караваны деньги платить надо же. Увеличив налог в легионе, деньги стали копиться и продажи камней прекратились. Однако больше сотни этих легендарных камней ушли врагу. Нейтральные кланы так же продавали все дорогие камни с аука, им-то они ни к чему, по сути. Получается, что экономическое состояние легиона переживает не лучшие времена, хотя на посту казначея стоит отличный экономист реальности, ушедший в центр из-за какой-то травмы, сделавшей его инвалидом.

Наутро полетел к Лабиринтам качаться и собирать гербарий для настоек. Как это ни странно, но в течение трех реальных дней ни один караван не вышел из столицы! Они что, уснули что ли? Я же умудрился добить девяносто второй уровень. Фуууууххххх наконец то!!! Но стоило мне подумать, сколько еще качаться на мобах без инста, настроение сразу сдохло.

Раса - Лесной Эльф Имя - Слон. 92-ой уровень
Физ защита - 8150 Маг защита - 810
Здоровье - 11621 Мана - 1530
Физ атака - 297-322 Маг атака - 8
Параметры:
Выносливость - 765 Сила - 711

Ловкость - 275

Интеллект - 61 Энергия - 65

Переносимый вес - 216

Пассивные умения:

Живучий 4 - Восприимчивость к исцелению +4%

Акробат 31 - урон при падении - 15%

Летчик 16 - скорость полета + 8%

Стойкий 5 - восприимчивость боли -5% Общая невосприимчивость боли - 12%

Профессии:

Кулинар 32 - энергия + 3

Мастер на все руки 16 - ловкость, сила, интеллект + 1

Знахарь 41 - выносливость, интеллект, энергия + 4

ОЛ - 47.

Взятый уровень не менял в моих параметрах почти ничего. Пять очков параметров кинул в ловкость, как и предыдущие десять уровней. К сожалению, из-за того, что уменьшили бонусы параметров от профессий, ловкости стало катастрофически не хватать. Мажу иногда даже по мобам автоатакой!!! Вот и пришлось кидать в срочном порядке статы в ловкость. *Стойкий*, *благодаря* моему пленению, апнул четвертый уровень, а из-за всех этих битв поднял уже пятый. Татуировки так же сделали свое дело. Вставленные камни, так же усилили меня немного. Ну, чтож, помаленьку, но становлюсь сильнее.

Глава 11. Князь.

Лесник: общий сбор! Нападаем на караван Хаоса! По нашим данным, защиты всего двадцать тысяч, чтобы уменьшить потери, в бой пойдут только восемьдесят плюс. То есть около тридцати пяти тысяч.

Я засобирался. С новыми камнями я чувствовал себя монстром! Так ли это, будет видно уже сегодня.

Мы, как обычно, устроились на полпути от деревни Обители Страха к замку Хаосу и стали ждать. Прятаться не имело смысла, нас больше почти в два раза. Через час стали видны первые враги. Они не спешили. Наоборот как-то замедлили свое движение. Мы стояли и ждали. Спешить нам некуда, разведка вокруг, так что нападения со спины не боялись. И вот настал момент атаки.

Уже привычно преодолевая расстояние до противника, я удивился отсутствию магической стены! Хотя в некоторых местах были характерные для нее смерти. Они что-то задумали? Бой начался неплохо, и мы уже через полчаса стали побеждать, как вдруг я заметил какую-то неправильность. Что-то было не так. Но что?

… народ, а ниче, что тут кроме Хаоса и Имперцев, даже Крылья Ангела есть?

Точно! Тут три легиона! И они проигрывают, почему? Почему их так мало?

Победа была легкой. Слишком легкой. И мы довольные, стали возвращаться в ближайшую деревню. Чат в месте сражения не работал, так что общались мы в альянсах и рейдах, не видя, что пишут в легионе, но стоило нам подойти к деревне на расстояние для работы чата…

Легион чат:

… БЛЯЯЯЯ, вы где на…!!! Мох атакуют, осталось уже пятьсот дружинников!!! Нас давят! Големов почти раздолбали!

… народ, быстрее в Мох, уничтожат же!

Я остолбенел. Подобное произошло со всеми.

Лесник: срочно к мастеру полетов и летим! Без паники, отобьем! Конные по прибытии на место прорываетесь к зданию главы, как хотите, но чтобы были там! Остальные собираются и навязывают стычки, не давая врагу возможности получить подкрепления.

Мастер полетов в Мхе был недоступен, значит мертв. Значит враг в городе. Беда.

Пока я летел, а лететь к ближайшей от него деревне часа два, а потом еще пешим ходом столько же, верхом быстрее конечно,

все думал.

А зачем собственно был нужен караван? Отвлечь? А ведь точно! Мы будем на месте, хорошо если через часа четыре, а ведь мы еще до мастера полетов шли час, спешить то некуда было! То есть уже фора в пять часов! И это минимум! А убитые нами у каравана, после смерти сразу летели на осаду… да, скорее всего. И если учесть, что там был разношерстный состав… конница! Они все были конными!!! А значит, быстрее доберутся до сражения. Это единственное объяснение нахождению всех трех легионов у каравана. Хорошо, допустим. Тогда что остается. Тысяч сорок атаковали Мох. На момент атаки там была тысяча дружинников по договору, пять големов, ну и тысяч десять наших в течение боя подтянулись. Даже если учесть, что дружинник стоит десяти игроков, грубо говоря, то получается, наших там было ну тысяч двадцать тогда. И они проигрывают. Прошло уже минимум часа четыре. Нда, походу мы не успеем.

Но вот мы приземлились, и все кто имел коня, вскочили на несчастных животинок и помчались на защиту. Я не отставал. Моя скорость была как у любой лошади. Ясное дело в форме филина. Со мной летели другие оборотни легиона. Я видел, как наша конница врезалась в ряды противника у разрушенной части стены. Видел, как погибали кони, как они стараются прорваться и у них это пока получается. Помочь бы им, да я должен быстрее лететь к дому Главы города Роледа. Убьют его и все, наших слишком мало чтобы выжить. Пока. Приземлившись недалеко от входа, я уже знал, точнее, видел, что бой идет у самого дома. Он был окружен, и на его защите оставалось всего около тридцати дружинников и пары тысяч бойцов легиона. Спустившись с неба, я, с остальными оборотнями, присоединился к ним.

Мы сражались, оставляя вокруг свои и вражеские скелеты. Минут через тридцать, когда нас уже стали добивать, в живых осталось около сотни бойцов, к нам, наконец, прорвалась конница. Около тысячи человек. Из десятка. Сразу стало полегче, но ненадолго. Еще минут двадцать мы держались, но когда нас осталось всего тридцать, я скомандовал:

- В дом!

Внутри мы оказались быстро, потеряв еще нескольких человек. Окна были разбиты, дверь снесена. Через окна и дверь полез враг. Мы убивали их пока они шли по одному, но очень быстро нашего дамага стало не хватать, чтобы убить всех. Убиваем десяток, залезает человек двадцать. Нас стали теснить. Уже у лестницы на второй этаж, я понял нужно отходить выше. Если займем лестницу, сможем продержаться еще немного!

- Вверх все!

Команда опоздала. Наверх успели поднять всего четыре человека и я. Слава богу, что двое из них были целителями. Один лучник и маг. Всех бойцов ближнего боя уже давно убили. Кроме меня.

Я стоял на лестнице и сражался с каким-то воином, получая урон от стоящих за ним луков и магов. Преимущество боя тут было в том, что лестница шла наверх не прямо, а ломаясь два раза. Она, как змея обвила печь, вокруг которой и была построена. Так что помимо воина и четырех человек за ним, меня никто не мог бить.

Черная шерсть… меня хилят… кончилась шерсть, и здоровье стало быстро проседать. Длань на себя я юзаю по откату. Съел настойку на здоровье. Защитные настойки сожрал еще в форме филина и постоянно обновлял. Продержались две минуты.

- ДД! Как откатятся самые мощные умения, орите, я тоже заюзаю, что смогу и сольем эту скотину!

- Ага.

Еще через минуту воин пал за десять секунд. Его место занял танк. За время передышки меня успели отхилить.

- Слон! Манна на исходе, тупо нечем хилить.

- Регеньте, у вас есть пара минут. - Сказал я, вспомнив об очках дара. Полное исцеление за эти очки, если их хватит, конечно, на все мое здоровье. За все время, после его получения, я уже успел накопить около шести тысяч очков - около шестидесяти тысяч здоровья. При моих двенадцати тысячах, это пять полных исцелений. Вру. Не буду же я юзать это умения при одной единице здоровья? Так, получается около пяти с половиной исцелений.

И вот я на последних процентах здоровья использую умение. БУМ. Фулл хп. Охреневшие лица противников были лучшей наградой. Через минуту снова, БУМ. Фулл хп. А дальше в строй вернулись хилы. Прошла минута и снова:

- Мммм, Слон манна кончается…

- Регеньтесь! - Уже прорычал я. Такими темпами через пять минут все будет кончено.

И тут за окнами я услышал:

… РАССВЕТ!!!

… держитесь! Мы уже внутри, прорываемся к центру!

Бум. Фулл полоска жизни. Через минуту опять.

- Дд откатились скилы? Нет?

- Да, готовы.

- Вливай!

Осталось еще немного очков дара, можно отхилить десятка полтора тысяч здоровья. Я усмехнулся. Убийство очередного

противника, дало небольшую передышку, но занявший его место воин в бешенстве заорал:

- Да умри уже су…, ты зае… тут стоять. Сдохни бл… пи… еб…

И далее в том же духе. Я рассмеялся. Откатилась шерсть и, использовав ее, я прожил еще несколько десятков секунд, позволив хилам чуть отрегенить свою манну. Минуты проносились, словно мгновенья. Я все ждал, когда же, когда придет подмога. Успеет ли. Время ускорилось неимоверно.

- Манна!

- Вот блин! Последний раз народ. Последний раз я могу отхилиться и потом все.

Отхил. Потом еще один на десятку процентов здоровья с помощью откатившегося умения *Лунная песнь*. И остается всего одно исцеление за очки. Тысяч на пять здоровья. Для конца. Обнадеживать своих не буду.

-ДД?

- Готовы!

Еще один скелет на лестнице. Я вижу, что манна у хилов чуть прыгнула вверх, но буквально через секунду опять стала падать. В этот момент внизу послышался шум.

… ВЫДАВЛИВАЙ ИХ. ЧУТКА ОСТАЛОСЬ!!!

… Там наверху! Держитесь, еще пару минут!

И тут очередной воин, стоявший передо мной, улыбнулся.

- Умри. - Просто сказал он.

Если бы не его слова, я бы оказался не готов к полученному урону, но он сам меня предупредил! Я успел использовать последнее исцеление и выжить! Все. Больше у меня ничего нет. Вся надежда на хилов. Я увидел, как они проглотили банки на манну и продолжили хилить меня. А я просто стоял и ждал. Сделать я больше ничего не мог. Тут умер один из тех, кто стрелял в меня с начала лестницы. Второй. Воин напоследок успел прорычать:

- Су…, ну ничего еще встретимся.

Внимание. Легион Рассвет отстоял Город 15-ого уровня Мох.

Внимание. В ходе боя было уничтожено более ста тысяч противника. Город Мох переименуется в ЗаМох 1. (защитник Мох степень 1)

Внимание. В городе ЗаМох 1, расквартируются на постоянной основе 100 дружинников князя.

Внимание. Все защитники ЗаМох 1 получают +5% к ПВП защите в случае нападении на город.

Радостные крики с улицы заглушили все звуки. Я же просто

прошел в комнату, где обычно спал, когда гостил у Роледа. Он сидел в этой комнате, и счастливая улыбка озаряла его лицо.

- Вы молодцы! Не думал, что переживу этот день. - Просто сказал он.

Я, кивнув, не обращая на него внимания, просто упал на кровать. Так хорошо поспать!

Утром меня разбудили.

- Вставай герой. Сегодня тяжелый день.

Я открыл глаза и увидел Лесника и маячившего за ним Роледа.

- Что опять? - Недовольно спросил я.

- Князь хочет пообщаться с нами. В столицу надо лететь. Одежду я тебе принес, переоденешься там. Давай, через полчаса жду у мастера полетов.

И они вышли. Я уложился в двадцать минут, успев сделать все утренние дела и позавтракать. У мастера полетов было пустовато. Когда его успели нанять, и притащить сюда грифонов? За вечер что ли, или утром пока спал. Подошел Лесник. Кивнул и сказал:

- Полетели.

Полетели мы не вдвоем. С нами зачем-то поперся Ролед и четверо бойцов клана Рассвет. Два хила маг и лук. В столице мы быстрым шагом направились в сторону своей бывшей Резиденции. Именно тут я когда-то и очнулся, став Заком. Именно тут я узнал о смерти Алмазки. Тяжело вздохнув, я посмотрел на здание. Принадлежало оно теперь легиону Крылья Ангела. Нда уж. Этот легион, как оказалось, в союзе с нашими врагами. Печально, что именно им теперь принадлежит это место. Через главную площадь мы подошли к воротам Дворца. Вроде князья не жили во дворцах, в те времена были княжьи терема, что ли… ну это вопрос к разработчикам о несоответствии названий и архитектуры, а мне строго все равно. Внутрь нас пропустили минут через пять. Начальник охраны послал дружинника проверить, ждут ли нас или нет.

- Прошу за мной. - Сказал, подошедший к воротам, стражник. Овалообразный ростовой щит, меч на поясе и топор. В правой руке копье. Из-под рукавов красной безрукавки видна кольчуга. На голове легкий конусообразный шлем. Кожаные штаны и высокие сапоги. Вот и все его обмундирование. Не густо.

Нас повели во дворец. Минут десять мы шли по коридорам, встречая прислугу, снующую казалось везде. Наш провожатый остановился перед серьезного вида дверью.

- Ждем. Сейчас подойдет тот, кто представит вас князю.

Действительно, еще через минут десять из-за двери слева, незамеченной мной раньше, вышел мужчина лет сорока. Бритая голова и длинные усы. Бороды не было.

- Князь готов вас принять. - И показал жестом, чтобы мы следовали за ним. Мы, молча, пошли.

В зале, куда мы вышли, оказалось не так много народу, как я опасался. Всего-то на троне, хотя он больше напоминал какой-нибудь украшенный стул, сидел человек одетый в богатую с виду одежду и молча, смотрел на нас. За его спиной была охрана. У двери, через которую мы вошли и оставили позади, так же была стража. Человек двадцать стояли напротив нас в правой стороне зала от князя. Мы же оказались слева от него.

- Княже! Люди пришли, коих ты кликать велел. Ролед глава города ЗаМох 1, Слон владелец города, и Лесник - глава легиона защиты, с охраной.

Стоит сказать, что я переоделся в простую одежду, когда мы прилетели в столицу. Оружие с собой мы в принципе не взяли. Точнее оно было в инвентаре, а не на виду. Броня так же.

Ролед, когда назвали его имя, поклонился до пояса, мы же только склонили головы, и видимо это не понравилось никому из здесь присутствующих.

- Приветствую вас. Как же так получилось, что тысяча дружинников сражалась, чуть ли не в одиночку против ВАШЕГО врага больше трех часов? Где вы были? Я не люблю тереть своих людей и потому хочу услышать ответ. От него зависит, будет ли продлеваться контракт с вашим легионом на охрану ВАШИХ городов. - Сразу начал князь. Видимо человек он прямой и соблюдя приличия приветствием, сразу решил все прояснять. И произнес он все, вроде бы равнодушно, но я вдруг понял, что он в ярости.

- Прости нас князь. Но с начала боя и в течении часа в городе собралось около пятнадцати тысяч наших бойцов, так что вы сражались не в одиночку. А остальные уничтожали караван противника, после чего уничтоженный враг в виде подкрепления рванул на атаку города. Мы же, из-за отсутствия связи в месте сражения с караваном, узнали о нападении на город лишь спустя два часа. И сразу двинулись на защиту. Наша вина только в том, что разведка отвратительно сработала. Мы были не готовы к такому. - Спокойно произнес Лесник и замолчал.

Было видно, что ему не нравятся слова князя. Что он бы еще многое сказал, но промолчал. Князь же сидел и сверлил его взглядом. И тут заговорил какой-то мужчина из тех, что стояли справа.

- Тогда объясните нам, почему мы должны продлевать с вами

договор? Ведь это может повториться?

- Неужели вы думаете, что мы не можем поступить, так же как и наш враг? Сделать западню, и атаковать их город под вашей защитой и сравнять всю вашу тысячу с землей? Пока войско застряло в бою с нашим отвлекающим отрядом? Неужели вы считали, что заключая такой договор, все деревни враз станут неприкосновенными просто потому, что там княжьи дружинники? Напомню вам, что по договору мы оплачиваем найм этой тысячи с половины дохода города! А это немало. И то, что было совершенно нападение на город, сознавая какие потери, понесут обе стороны, показывает, насколько важны города и деревни для легионов. Так что дальше будет только хуже. - Закипая, произнес я.

Князь молчал. Было видно, что он все понимает, но положение обязывает его найти виновных в гибели его людей и если все произошло, так как мы говорим, то наказывать некого. Дружина погибла, защищая город от нападения. Притом сражались они вместе с легионом, который должен был защищать город.

- Хорошо. Ролед, вы как глава города имеете право награждать отличившихся путешественников медалями. Присылаете мне бумагу со списком имен и их поступками, а я уже решаю одобрять или нет. Бумага не совсем обычная, но чем… вам знать ни к чему. Получите ее на выходе. А теперь, есть ли у вас желание наградить кого-либо сейчас?

Ролед удивленно посмотрел на князя, потом на меня и неуверенно заговорил:

- Да княже! Присутствующие здесь пять путешественников, все кроме Лесника участвовали в защите города. Именно они держали врага в моем доме в течение пятнадцати минут, пока не пришла подмога. Благодаря им и выстоял город. Конечно, остальные путешественники Рассвета так же участвовали в боях, но именно эти пятеро, как мне кажется, достойны награды.

Только после этих слов я пригляделся к охране Лесника. Точно!!! Именно с ними я и защищал лестницу. Ничего себе, я так замотался, что даже толком и не запомнил их!

- Хорошо. Город ЗаМох первый получает возможность награждать своих героев, с моего одобрения, наградой.

Нашивка, степень 1

Все характеристики + 5.

Нашивка всегда видна на верхней одежде, не являющейся броней. Нельзя украсть, потерять, подарить. Уникальный, персональный предмет.

- Первые награды первого города-защитника нашли своих

героев. А теперь идите. Я узнал и сделал все что хотел. - Князь отвернулся от нас, заговорив о чем-то с богато одетым человеком, стоявшим справа от него.

Нас вывели из дворца и я, наконец, смог расслабится.

- Жуть. - Произнесла Слерочка, один из пристов, получивших награду. Я был полностью с ней согласен. Действительно жуть. Пусть это всего лишь игровые персонажи, пусть князь всего лишь программа, но сейчас я понял, что он просто давил своей аурой, хотя быть может, это было что-то вроде ауры рейд босса? Только действующее на дружественные цели по разному? В принципе все равно. Главное, что больше на ковер к князю я не хочу.

- Так народ, все свободны, а ты Слон, да и Ролед тоже, идем со мной, надо поговорить.

Леснику снова что-то нужно? Да вроде не похоже, иначе зачем ему Ролед? Ну, сейчас узнаем. Через десять минут мы сидели в таверне за отдельным столиком и пили пиво. Когда я уже хотел поинтересоваться, зачем мы тут сидим, заговорил виновник нашего собрания.

- Так Слон, Ролед уже в курсе, но если что объяснит подробней. В общем, с ЗаМхом все грустно. Сам видел, наверно, вместо города - развалины. Восстанавливать все это надо, но сейчас легион не имеет такой возможности. - Увидев, что я хочу спросить что-то, он поднял руку и остановил меня. - Не перебивай, я все объясню. Слушай.

В городе проживало очень много НПС, порядка четырех тысяч. Это реально много. Но во время боя, они вышли к стенам на защиту города. Конечно, вперед они не лезли, но даже стоя позади дружины князя, они внесли свой вклад в победу. Только вот живых среди них не осталось. Их бы итак убили, и они это понимали, потому и вышли. Чтобы уничтожить город, надо уничтожить жителей. Все это знают, так что… они сделали что могли, вышли сами, спрятав детей. Так что кроме развалин в городе есть еще и сироты, притом много. Поехали дальше. Чтобы переселить людей с других мест, им надо заплатить и обеспечить жильем тут. А это расходы на восстановление домов. За разрушенной крепостной стеной жить никто не будет, значит сперва надо восстановить ее. Гномы свой банк сами отстроят, тут нам не придется тратиться, но гостиницы и таверны так же надо отстроить для получения дохода. Дальше взрослый квартал, классовые учителя умений, учителя профессий, ремесленники, а главное травники. Все это нужно восстанавливать с нуля. Короче. По нашим самым скромным подсчетам на восстановление города нужно пять миллионов золотых. Я могу выделить сейчас два. Доход с сражения за город. Чистый доход. Думаю восстановим

основные функции города, а полностью отстроим за несколько месяцев. Город важный, так что придется тратиться, чтоб его восстановить. Надеюсь, вопросов о причинах, по которым ничего пока не делаем, не возникнет. А деньги гильдии пока тратить будем на големов. Надо усилить другие объекты, чтоб такого не повторилось. Эти твари даже Камёлку уничтожили!!!

Сидели до вечера, обсуждая планы по восстановлению города, и Ролед давал очень ценные советы, так как город знал лучше нас, а как им управлять тем более. Так что в итоге все на него и свалили.

Да уж. Получилось не очень хорошо. Если бы город уничтожили, то мы бы потеряли важный опорный пункт, но не деньги. Сейчас же враги обули нас с учетом дохода за бой и подаренный караван на приблизительно три миллиона золотых. И это еще не считали выпавшие вещи и навар противника при разграблении города. В общем, обыграли нас снова. А тенденция, при которой нас побеждают хоть в экономическом, хоть в военном плане с помощью тактики, не может меня радовать. Получается, что мы как дибилы лезем в мышеловки, не замечая опасности. Мы побеждаем за счет нашей численности и онлайна. Может быть, не так уж и не правы враги, называя нас инвалидами.

Глава 12. Первый вариант.

Лесник: всем привет. У меня всего один вопрос. В меню гильдии вы видите три варианта ответов. Вопрос вот какой. В данный момент мы можем продолжать воевать с нашим врагом, пытаться отобрать караваны, но при этом кач замедлится. Наше преимущество в том, что мы играем два раза в день по десять часов, а противник один раз. То есть, они тратят свое время на перевозку караванов, отбиваясь от нас, а мы можем днем качаться, вечером воевать. В принципе, если противник будет разделять свои силы на охрану двух караванов, один мы будем забирать в любом случае. Но если они сосредоточат все свои силы на одном караване и построят сначала один, а потом второй замки то у них уйдет в два раза больше времени, и у нас появиться возможность раздолбать недостроенный замок, так как пропадет месячная защита. Но второй замок будет отстроен. Почему? Если мы будем сражаться с ними? Все просто. Не каждый караван мы сможем отбить. По какой-то причине мы слабее врага. Даже сражаясь в равных составах, мы проигрываем им качеством или тактикой, не знаю. Все наши победы либо от численного преимущества, либо от нашего беганья с респа ближайшей деревни. Так что, как я и говорил, есть три варианта. Первый - воевать, второй - всем качаться и третий тысяч двадцать-тридцать оставить на атаки караванов противника (либо просто, чтобы маячили невдалеке каравана), чтобы они не расслаблялись, а остальные в это время качаются. Третий вариант даст нам возможность приостановить кач врага из-за невозможности оставить караван без защиты и возможность качаться нашим. Так что жмякайте на тот вариант, который вам нравиться. Решение действий гильдии зависит от вас.

Я не думал, а просто нажал войну. Качаться днем все равно будем, но возможности для спокойной жизни противнику не дадим. И пока выдалось свободное время, отправился на истребление монстров.

Через сутки нудного фарма я выпал в осадок от надписи:

Внимание. Доход вашей гильдии превысил сто миллионов золотых монет. Игроки гильдии получают 1% к доходу с мобов, дающих денежную награду.

Это что же гильдия заработала столько денег, а выделить на восстановление ЗаМха пару миллионов не может? Я уже хотел было возмутиться в приват Скалке или Леснику, но решил прочитать детальное описание достижения гильдии. Оказалось что эти миллионы заработаны за все время всеми игроками. То

есть, каждый игрок легиона заработал приблизительно по пять тысяч золота? Я пересчитал в уме еще раз, результат тот же. Да еперный театр, я за все время заработал около трехсот - четырехсот тысяч голды, что делают остальные в игре вообще??? Пара, тройка, таких как я и уже миллион. Человек триста и уже сто миллионов!!! А нас в легионе двадцать тысяч!!!!!!!!!!!!!! Ладно, я понимаю у нас ДКП система и чистый доход у легионеров, скорее всего небольшой, все в банк кидали на дкп, но все равно пять тысяч!!! Ну это вообще несерьезно!!! Мне захотелось начать биться головой о дерево, у которого я отдыхал. Территория тут демоническая, деревья все обгорелые, так что ему будет не больно, оно мертвое. Но лучше вместо своей головы использовать чужие. Каждого игрока фигануть пару раз о ствол, может мозгов прибавиться??? Какие к черту победы? Какое ПВП? У нас тупо бомжи!!! Ладно, шмот меняли свой (без сокетов) на выбитый с врагов (с камнями), с этим я смирился. Но блин деньги-то! Как так!!! Тут я вспомнил, что последний мой бой был со ставками один к двум, и наши поголовно ставили на меня. Это что же, если бы не было того боя мы бы еще лапу сосали без этого достижения???

- АААААААААААААААААААААААААААААА!!!! - Вырвалось у меня. Вроде полегчало.

Ненадолго… меня аж трясло. А в легионе все радовались, мол, ура денег больше падать будет. Это меня взбесило еще больше, и я не выдержал.

Слон: МЛИН! Вы бомжи нахер. Как, объясните мне, как вы играете??? Пять тысяч на брата, если разделить сто лямов на всех. Вы вообще, чем занимаетесь??? Шмот с камнями подбираете с врага, экономия епта! Денег нафармить не в состоянии??!! Как вы хотите побеждать??? Чем??? Голыми жопами???

Судус: слышь Слон, ты потише… сам то, сколько за игру набил? Харе орать, ощущение, что ты прям весь такой крутой в топ шмоте с топ камнями. Апнул девяносто второй и сиди, молчи. Ты танк епта, вы быстро с хилами апнулись, а мы дд - основная сила легиона, мучаемся. Да и еще ты Зак. Иди в Закате ори.

СинийИней: Судус заткнись.

Атом: во-во. Слона не трогай. Он тут можно сказать с начала создания гильдии. И сделал для ее развития больше всех. Но все-таки Слон успокойся реально. Каждый играет, как хочет. Чего ты так взъелся-то?

И слова Атома все-таки привели меня в чувство. А на самом деле чего я так взбесился? По сути, легион состоит из людей, у которых игра единственная возможность почувствовать себя здоровыми. Устали наверно в реале бороться, вот и отдыхают тут,

не напрягаясь. Эх, не так я представлял себе Рассвет и его будущее.

Скалка: Сашка ты чего? Не парься, главное, что мы вместе, есть цель и мы медленно, но верно движемся к ней! А то, что медленно, так это, по сути, не так важно? Да?

Прио: че ты устроил а? Я тебя в твою волосатую задницу своими колюще-режущими предметами в следующем бою затыкаю! Будет у тебя десяток дырок вместо одной! Успокойся! Подумаешь бомжуем, зато побеждаем! Не поворачивайся ко мне спиной, я хоть и девушка, но поизвращаться над тобой могу…

Слон: да настроение не очень, наверно. Извиняюсь, если кого обидел.

Меня хватило только на это. Сказать, что я был не прав, не смог бы. Ну, нереально это за всю игру набить пять тысяч голды. Да если в носу ковыряться и милостыню в городе просить и то больше заработаешь, наверно. В общем, остался при своем мнении, только теперь как-то стала безразлична судьба гильдии. Возможно, я изменился из-за того что стал жить тут, и эта реальность стала для меня домом. Хочу иметь возможность защитить то, что мне дорого, а для этого тут в этом мире нужно качаться, одеваться, зарабатывать голду. Возможно, подсознательно жду, что все думают так же, забывая, что каждый воспринимает этот мир по-своему… Но как бы мне хотелось, что бы все прилагали максимум усилий чтобы стать сильнее и этим сделать гильдию сильней.

Через несколько дней, а в реале прошло всего полдня, начался сбор на атаку караванов. Голосование закончилось полной победой первого варианта - война!

Противник решил всеми силами защищать один караван и отправил, как сообщила разведка, большую часть големов на остановленную стройку замка Хаоса. Видимо решили заранее, до снятия неуязвимости стройки, отправить их туда, чтобы случайно не использовать их в бою и не потерять. Да, именно на стройку замка Имперцев сейчас идут караваны. Город ЗаМох был ключевым в планах руководства легиона. И сбор происходил в его окрестностях. Когда Караван врага преодолел наш город, заплатив пошлину, и начал выходить из него, мы двинулись к месту засады. Все-таки эта территория была идеальной для наших нападений из-за дальности респа для противника и близости нашего.

И вот в очередной раз мы сидим в засаде и ждем появления каравана. Вражеский караван мы опередили, все-таки он идет недостаточно быстро. Рядом со мной по прежнему Прио, всегда

прикрывающая мне спину. Уже сформировались группы, рейды и альянсы на постоянной основе для военных действий, так что в этом не было ничего странного. Если сравнить наши шестьдесят тысяч бойцов с врагом, то силы получались приблизительно равные. Никто не мог предугадать результата битвы. Кроме меня. Я был уверен, что мы проиграем. Более качественно одетые Хаосы всегда были для нас проблемой, плюс их командиры знали свое дело. И если их снова сосредоточат на одном из направлений нашего удара то, скорее всего в том месте для нас все кончится быстро, и они придут на помощь другим. Имперцы же были как мы, можно сказать обычные игроки получающие удовольствие от игры, а Крылья Ангела… ну что сказать про клан, костяк которого составляют девушки. Нет, конечно, у них полно парней, да и дерется этот клан неплохо, но в равных условиях для нас они были мясом, как мы для Хаоса, сделавшего упор на качество и организацию.

Появился враг и отсчет пошел на минуты.

… Готовность пять минут! Проверили элики, хавку, настои! Все как обычно, танки, и тяжи мили вперед, за ними с десятисекундной задержкой луки, потом маги. Убийцы занимаете позиции и оказываете помощь по вашим приоритетным целям.

Сколько я не дрался, но всегда меня приводит в восторг это чувство перед боем. Кровь быстрее бежит по венам, стучит в голове, из груди рвется не то рычание, не то крик. И ты видишь врага, знаешь, что по тебе начнут бить вражеские маги и луки, понимаешь, что главное добежать, а там враг, там бой! Там кровь и боль! Но все равно чувствуешь восторг! Я хочу рвануть вперед и мчаться сквозь летящие в поисках добычи заклинания и стрелы, падающие с неба. Хочу принимать на себя урон, и отхиливать его! Хочу почувствовать, что я еще жив, чувствуя восторг и безумие перед предстоящей схваткой! Хочу добежать до строя врага и вновь ощутить, что рядом со мной - свои! Те, кто поддержит, поможет, кто будет рядом умирать, стараясь прорвать оборону противника. В свою смерть в бою я уже не верил, сколько их было? И я ни разу не умер, лишь травмы, иногда приводящие к летальному исходу из-за поражения. Я уверовал в свою безнаказанность в сражении, но забывал, что моя жизнь покупалась смертями тех, кто был рядом. Зачем тратить время на одного из самых толстых танков, если рядом есть более легкие цели? Тем более, если он выделяется своим белым цветом в любой толпе.

Но вот караван поравнялся с засадой и встал, а люди вокруг него стали строиться, готовясь к бою! Либо нас обнаружили, либо предали.

… Вперед!
…АААААААААА!!!
… РАССВЕТ!!! ЗАКАТ!!!

Я оглох от криков вокруг. Видел, что большинство наших радуются предстоящему бою. Еще бы. Замок, мы построили, и заботиться о караванах больше не надо! Теперь мы хищники! Мы сила! Преодолев половину расстояния до противника, я заметил мерцающие щиты от сокетов в шмотках в некоторых местах. Нет, стены из них больше не было. Были лишь небольшие участки, сквозь которые уже мчались первые ряды, теряя бойцов и здоровье. Нам повезло. Мы спокойно сумели добежать до врага, потеряв под обстрелом лишь семерых с рейда. Против меня сражался гном из Крыльев. Я хохотнул, представив какой бы из этого бородатого крепыша получился ангел. Бешенство, Рев и вот уже следующий противник…

В направлении удара нашего рейда нам удалось прорвать оборону первых рядов. Но тут же мы завязли в боях с убийцами врага. Эти уроды имели столько уворота, что танки просто впустую тратили умения, а воины не могли нанести столько урона чтобы уничтожить цель до ее отхила. Но через минут десять к нам на помощь пришли уже наши сины, и совместными усилиями мы стали давить дальше.

Прорывов в первых рядах было много и по всему фронту сражения. Однако там, где были рейды Хаоса, велись упорные бои, а прорвавшихся бойцов окружали и начинали методично давить. Правда и отряды Хаоса были окружены, но видимо это было их стратегией на сегодня. Хилы, маги и луки, все были внутри их построений. Снаружи лишь танки и бойцы ближнего боя. И они держались. Мы же, оставив часть людей на их сдерживание, стали обтекать эти очаги сопротивления и втягиваться в бои с другими кланами врага. Ситуация выравнивалась. Хаосу не хватало сил в своих рейдах, рассредоточенных по всему полю боя для серьезных действий из-за того что мы их блокировали, отрезав от основных сил. Имперцы и Крылья пока сдерживали наш натиск, не позволяя прорваться дальше. Они смогли выровнять свои ряды, хотя это и стоило им многих убитых тряпок и кожи.

Через три часа боя, организованными группами стали возвращаться убитые нами враги. Так что нам пришлось часть, вернувшихся после респа, своих отправить уже на сдерживание подкрепления врага. В целом, из-за отдаленности вражеского респа, мы постепенно стали получать преимущество в численности. И это поставило окончательную точку в этом

сражении. Додавив все очаги сопротивления, мы захватили караван.

… ПОБЕДА!

После сражение за ЗаМох, для легиона подобная победа нужна была как воздух. Мы смогли вернуть уверенность в своих силах. Множество поднятых с тел противника вещей пошло на замены нашим бойцам. В целом это была великолепная победа! Но, когда я попросил Скалку, чтобы она сказал мне, сколько в бою погибло наших, а сколько врагов оказалось, что все только выглядит отлично. Наши потери убитыми были пятьдесят тысяч бойцов, а у врага семьдесят, из-за их возвращения с респа. Что тут ужасного? А то, что мы, имея респ, а значит и подкрепления фактически под носом потеряли, можно сказать, почти всех бойцов. Всего нас участвовало в бою шестьдесят тысяч. Убили у нас пятьдесят. Не умерло ни разу десять тысяч человек минимум! Кто-то наверняка успел умереть по два, а то и три раза, так что выживших в бою, наверно, больше.

Конечно, захват каравана был целью этой битвы. Но это была цель легиона, а целью игроков было получение шмота с сокетами для замены своего и получение татуировок. Я же понял, что на сто плюс уровнях именно татуировки станут решающим фактором в боях. Шмот выровняется и как я надеялся, все мои согильдийцы вставят в топовый шмот - топовые сокеты, иначе, зачем они копят дкп? А по татуировкам в данный момент мы обыгрываем и Хаос и Имперцев. Из-за большего числа побед. Да и качество наших татуировок лучше, так как поле боя остается за нами, а значит, наши бойцы получают уникальные татушки. Да и достижение легиона качается… ведь каждый убитый противник идет в плюс легиону и в данный момент от:

Достижение Легиона. Солдат 3 степень (93343/500000).

Урон в ПВП всех игроков Легиона увеличен на 1.5%. Не действует на арене.

Мы получаем неплохой бонус в сражении и чем больше убьем противников, тем более сильным станет легион в целом.

Так же, сражаясь недалеко от своего города, мы можно сказать усиляем окрестности стелами своих побед! Так что еще побед пять - шесть и мимо наших стел караван не пройдет. И баффы, полученные нами от них, позволят в бою чувствовать себя еще уверенней.

Однако после боя бойцы Заката были вымотаны и морально и физически. Слишком долго он длился и слишком тяжело дается нам. Стопроцентная чувствительность к боли не ерунда, и во время боя никто не жаловался, но теперь…

… я больше не могу сражаться! Я устала, у меня все болит! Я блин уже жалею, что стала воином! Я выжила, но столько влетающего урона и боли, нет, нет, нет. Я больше не хочу!!!

… ты воин, а думаешь магам легче??? Да мы постоянно получаем целые тучи стрел, нас выбивают по ассисту. Я сдох от крита в ГЛАЗ!!!! Знаете, как было больно? Я на секунду решил, что зрения лишусь! Все настолько реально было, что я испугался!

В легионе стала нарастать паника, сообщения с жалобами сменяли друг друга с такой скоростью, что я был не уверен, что кто-то их уже читает.

Скалка: я все понимаю ребят, поэтому было принято решение. Те из вас, кто не готов к сражениям можете больше не участвовать в них. Никто вас не осудит, честно говоря, я сама к концу боя плакала и хотела, что бы все кончилось быстрее. Перед каждым боем, те из вас кто пойдет, подтверждают свое участие мне в личку. Из нашего легиона будем сформирован специальный отряд. Цели пока не скажу, но возможно, сражаться придется меньше, но придется. Те же, кого все устраивает, так же вступаете в те рейды, где вы сражались до этого.

После ее слов все разговоры утихли. Интересно, что будет делать Закат на поле боя, что *возможно, драться придется меньше*? Наверно, вражеские подкрепления ловить, но меня это не устраивает. Я понял, что хочу больше татуировок пусть для этого и придется снова ощущать свою горящую шкуру, отмороженные лапы или стрелы пробивающие броню и впивающиеся в мясо. Я хочу стать сильнее. Я хочу стать тем, кому будет не страшна боль, а добиться этого можно только получая ее и качая пассивное умение*Стойкий*. Ну или татуировками, которые не получишь ловя подкрепление. Я хочу стать Заком не чувствующем боль!

Глава 13. Решение принято.

До следующего сражения у меня было в запасе четыре игровых дня. Так что я решил не тратить время впустую и, отдохнув в таверне ЗаМха, точнее выспавшись, приняв ванну и наевшись, отправился на фарм мобов у Лабиринта. Раз нет группы для данджей, буду качаться по-старинке. После боя я был, как обычно в крови, так что смыть ее, было необходимо. Спать в таком виде или есть как-то не очень. Долетев до лабиринта, я починился, благо профессия позволяла, и отправился на поиски приключений. Нууу, это громко сказано. Вся область тут уже была хожена - перехожена, и надеяться найти что-то необычное или новое было глупо. Так что я просто занялся своим делом, все больше отдаляясь от деревень. Насчет чата я не волновался. За четыре дня я вернусь обратно, отдохну и буду готов к бою, а если кому-то понадобится со мной связаться… пусть обломятся, я занят.

Моб, дроп, моб, дроп. Это было очень *весело*. Но постепенно я втянулся, как это бывало и раньше. И делая все на автомате, стал думать. Сейчас я могу вывести в реал сто тысяч золота, накопленных мной. Возникает вопрос - зачем? Как я помнил в данный момент это приблизительно около миллиона рублей, если цены не изменились. Что можно купить на эти деньги? Понятно, что мне в реале ничего не надо, а вот родным? С момента смерти в реале я постарался оградить себя от мыслей о них, чтобы не было даже небольшого искушения сказать им, что я жив. Но теперь я понял, что край. Я должен вывести эти деньги, чтобы обеспечить им … что? На миллион можно купить капсулу домой. Я не знаю, как они перенесли мою смерть, но врядли легко. Особенно мама. Так что наличие такой капсулы, позволить которую они себе не могут, в этом я был уверен, может, сделает их жизнь легче? Или два набора шлемов. В общем, я решил, что свяжусь с сестрой и через нее выведу деньги для них. Мама же… нет, она не должна знать, что я жив. Больное сердце, возраст… нет нельзя. Хватит ей и одного потрясения, ведь если со мной что-то случиться, а это возможно, если вспомнить дандж Залы Смерти, где я чуть не растворился в этом мире, она не переживет. А сестра что-нибудь придумает. Кредит или в лотерею выиграли этот миллион, какая разница, главное, что у них будет возможность играть ночью и отдыхать в этом мире от проблем реала. А кластер и сектор… попрошу ее все-таки в мой постараться попасть. Вроде как это возможно, хотя не уточнял этот вопрос. Мало ли… вдруг я когда-нибудь захочу их увидеть…

даже исподтишка, просто посмотреть и понять что у них все нормально. Решено. Вернусь в цивилизацию и сделаю. На сердце стало легко и свободно. Я и не думал, что меня так тяготил этот вопрос. Но теперь это ерунда. Решение принято. Главное, чтобы курс вывода был хороший.

На четвертый день охоты я повернул назад, и стал быстро двигаться по направлению к Лабиринту. Оказавшись в зоне досягаемости чатов, увидел надпись:

Лесник: сбор у ЗаМха. Через семь часов выдвигаемся.

Ну, сбор так сбор. Зайдя в деревню, я не стал продавать хлам, так как мое влияние тут, точнее репутация низкая, а пошел к мастеру полетов и отправился в свой город.

Вообще, недавно выяснилось, что цена хлама выбиваемого с монстров в разных местах различается. Там, где у тебя больше репутации, дают больше монет за одну и ту же вещь, чем в любом другом месте, где репутация низкая. А еще один плюс продажи хлама в своем городе ЗаМох заключался в том, что НПС используют хлам с монстров в своих целях, а значит лучше продать его своим, чем кому-то еще. Пока что не удалось выяснить, зачем НПС этот хлам, но попытки ведутся. Раньше никто не задумывался о ценах на хлам, сдавая его ближайшему торговцу, но теперь, когда деньги стали дефицитом из-за стоимости починки, цен на расходные материалы, такие как: эликсиры, настои, еда с полезными бафами, стал вопрос о большем заработке. Конечно, часть бралось из гильд банка за ДКП, но в связи с постоянными сражениями ремесленники гильдии уже не справляются с заказами. Точнее нет ресурсов, а значит и заказов. Даже мне перестали давать ресы, чтобы я делал настои. Так что в плане крафта для гильдии я пока в пролете. Настои полезны, но эликсиры дешевле и сделать их можно больше чем настоев. Так что они более востребованы в данный момент. Настои же используются в основном для прохождения данджей, с ними просто легче. Это не могло не сказаться на росте моей профы, а значит и характеристик связанных с ней, и это печально. Раньше я мог поднимать профу за заказы гильдии, теперь же приходится самому и собирать траву и перерабатывать. Ясное дело, что много не соберешь, а значит и не скрафтишь. Цены же на аукционе на расходку выросли раза в два по сравнению с тем, что были еще пару месяцев назад.

Пока я летел, решил сразу связаться с СинимИнеем. Он, наверное, единственный человек, ну кроме Атома, которому я могу доверять и с кем у меня неплохие отношения. Были. До смерти Алмазки…

Слон: Иней привет, есть минутка?

СинийИней: здорово! Да конечно, даже есть несколько часов перед боем. Потом уже занят буду.

Слон: слушай, ты можешь пробить в реале меня, по больничным записям? Мне нужен телефон моей сестры. Именно сестры и никого больше. Очень нужно. Ну, или если нет телефона, встретится с ней? Адрес скажу. За мной не заржавеет…

СинийИней: о чем вопрос, сделаю! Решил сообщить родным? Молодец.

Слон: нет, не сообщить, просто хочу с сестрой поговорить, чтоб мать не узнала… потом уже решу…

СинийИней: без проблем, я тебя понял. Сделаю, только не сегодня, у нас уже ночь. Завтра же, как выйду с капсулы займусь, ок?

Слон: спасибо большое! Буду должен.

СинийИней: да забей, родные - это святое!

Слон: мой игровой номер знаешь, можно же через браслет звонить? Или смс кинуть. Вот его и дай ей тогда.

СинийИней: ок.

Ну чтож, с этим делом покончено. Через пару дней, игровых конечно, смогу с сестрой поговорить и вывести деньги. А дальше пусть сами думают куда девать. Жаль, конечно, отдавать почти всю наличку, что накопил, но не сидеть же на них! Пусть пользу принесут.

Уже в ЗаМхе продал все, что успел набить, убрал в гильд банк нужные ресы для крафта и отправился в гостиницу. Перед боем решил вымыться и поесть, а то зачуханным и немного пахнущем, стоять в строю неприятно. У наших раньше были тут свои дома… теперь на их месте только развалины, а восстанавливать дорого. Домов же жителей очень мало, да и таверн с гостиницами то же. Восстановили лишь часть. Эх, печальное зрелище теперь Замох, не то, что раньше.

Придя в гостиницу, сделал все задуманное и, заказав комнату, поставил будильник на нужное время и лег в кровать. Блаженство оказаться в мягкой постели чистым, сытым после нудной охоты на монстров. Сам не заметил, как просто уснул.

Проснулся я от ощущения, что не могу дышать. Пытаюсь вздохнуть и не могу протолкнуть воздух в легкие! Что за ерунда? Начал понимать, что задыхаюсь и на ум пришла мысль, что блин придется снова бежать с респа в гостиницу, опыт жалко… только почему не могу вздохнуть? Вдруг стала нарастать паника, и наверно на каких-то рефлексах я вместо вдоха сделал выдох. Получилось! Только изо рта пошла кровь! Освободив немного

места в легких, она оказалась во рту, и я, сглотнув, смог вдохнуть! Маленький вдох породил новый судорожный выдох, вырвавшийся из легких кровавым кашлем. Вдох и кашель с отходящей кровью. Казалось, прошла вечность, прежде чем я смог спокойно дышать, откашливая кровь. Простынь кровати покрылась красным налетом быстро сворачивающейся или засыхающей, не знаю, крови…

Я открыл глаза. Лежу в постели гостиничного номера! Ни кашля, ни крови, и только тут я понял, что это был сон. Что за? Откуда такие сны? И тут я вспомнил. А ведь это сон из моего прошлого. Однажды я действительно проснулся ночью из-за того, что не мог дышать. И все было как во сне. Только позже я подумал, а что было бы, если бы я не проснулся? Ведь люди умирают от удушья во сне. Да и пара знакомых по Московскому отделению Муковисцидоза умерли именно так. Во сне. Успокоиться! Я живу в игре! Я абсолютно здоров! Тут я здоров! Как же давно все это было, вдруг пришло на ум. Я уже начал забывать, что когда-то болел. А тут такое. Похоже, моя прошлая жизнь не хочет оставлять меня в покое, напоминая о себе не самым приятным способом. Хотя какие еще могут быть способы напомнить о себе у жизни смертельно больного человека?

Глава 14. Снова неудача? Или победа?

Посмотрел на будильник. Осталось всего-то полчаса до сбора, а значит и выхода из города нашей армии. Ложиться смысла не было, и я, встав, спустился вниз, перекусил любимыми пирожками с мясом и пошел на улицу. Сегодня новый бой, но после сна я чувствовал себя разбитым, и удовольствия от предстоящей битвы не ощущал. Сегодня это лишь работа по набиванию татуировок. Работа чтобы стать сильнее.

Дорога для каравана из ЗаМха только одна, правда, через несколько часов она делиться на три. По одной к каждому городу данджа. Ловили караваны мы именно на ней, до развилки, правда, в разных местах. Сейчас же мы встали в месте прошлого боя. Бафнулись стелой, появившейся после него, и затаились. Идя с караваном, противник не мог его бросить, чтобы атаковать нас, даже если бы знал о нашей засаде. Ведь ничто не мешало нам, оставив тут заслон обойти его, чтобы уничтожить караван. Пусть даже там будет охрана. Так что разведка Имперцев, которая просто умерла, не успев сообщить ничего своим в чате, ясно дала им понять, что мы их ждем. Своей смертью. Они погибли, а значит их значки в рейде стали серыми, указывая на их смерть. Ну, враг всегда был готов к нашим нападениям, так что мы не особо напрягались, понимая, что в любом случае им надо идти вперед. Но в этот раз все было по-другому.

Как обычно противник сгруппировался у своего каравана, готовясь отразить атаку. Мы не заставили их долго ждать, с безудержным криком и весельем напав на них. Мы уже считали себя победителями по итогам прошлого боя, и рвались вперед. Через полчаса активного сокращения численности живых бойцов с обеих сторон враг пустил в бой големов. Десять бронированных чудовищ ударили вместе в один из наших отрядов, полностью уничтожив его за несколько минут. И вместе продолжали наступать на наши ряды, рассеянные кольцом вокруг каравана.

… големы мать вашу!!! Танки забирайте их! Разводите, не давайте им кучковаться. Отводите их к нам в тыл!

… дибил! Ты че творишь??? На тебе голем сидит, а ты к хилам бежишь, баран! Нас же унич…

… твою мать! Хаосы просочились через брешь, оставленную големами, и теперь бьют нас в спину! Убийцы не справляются, нужна помощь!!!

И тут в легион чате прошла команда:

Скалка: Закат наше время пришло, все кто стоял в запасе, идете и забираете на себя одного-двух големов. Отводите и уничтожаете!

За каких-то десять минут было уничтожено три альянса только големами и теми, кто шел за ними. Больше полторы тысячи человек за десять минут! Кольцо было прорвано, и противник стал бить нас с тыла. Конечно, нашим удалось перегруппироваться и начать его сдерживать с одной стороны прорыва, но с другой… големы просто шли, уничтожая бойцов Рассвета. Закат сумел забрать двоих и отвести их, и теперь методично разбирал их на запчасти, но это затянется надолго и если их спалят и пошлют туда хотя бы пятьдесят человек, то они там все лягут. Восемь оставшихся тварей растащили танки легиона и теперь держали их под ударами противника. Хилы просто зашивались отхиливая наших танков. Кончалась манна, они менялись и так по кругу. Пока наши дд вливали дамаг в големов, группа прикрытия старалась сдержать живую силу Хаоса. Именно Хаос пошел на прорыв, и это было плохо. Слишком много у них отличных бойцов.

Все это время караван медленно двигался вперед, не замедляя хода. Мы сражались, получая подкрепления из ЗаМха, и благодаря этому еще держались. Через пару часов последний голем был уничтожен, и мы продолжили бой уже с игроками врага, но инициатива была упущена. Они нас давили, не давая не то что приблизиться к каравану, но и просто стоять на месте. Мы отступали. Слишком много бойцов погибло за эти два часа пытаясь справиться с големами. Противник, имея почти двукратное численное преимущество, теперь просто окружил оставшихся в живых бойцов Рассвета и уничтожал. Убитые, ресаясь в ЗаМхе, собирались недалеко от поля боя, понимая, что сейчас соваться туда - смерть и надо накопить людей для удара.

Лесник: приказ всем у кого есть ездовые петы и кто идет с респа. Догоните караван и атакуйте! Вы должны отвлечь противника, а если их там мало то и уничтожить караван!

Я оставался живым весь бой, как это не странно Прио тоже. Держась позади меня, она раздавала удары всем до кого могла дотянуться. Я же впитывал урон, предназначенный ей, просто стоя перед атакующими ее врагами. Нас оставалось около пятнадцати тысяч в окружении более чем двадцати пяти тысяч врагов. Конечно, наша численность быстро сокращалась из-за постоянных аое ударов врага, но мы еще держались. Все-таки, чтобы уничтожить столько людей нужно время. Но жить нам оставалось не больше получаса, и мы это понимали. Понимали

мы и то, что около пятнадцати тысяч наших минут через десять будут тут и ударят противника, отвлекая его от нас. Враги тоже это понимали и потому построились для отражения атаки снаружи кольца, давя при этом нас.

… караван охраняет около пяти тысяч, нас тут тысячи четыре! Атакуем, пробуем уничтожить повозки…

…Народ! Да ударьте же уже по этим долбаным уродам, мы в кольце и нас додавят пока вы собираетесь!..

… заткнись. Или ты хочешь проиграть бой? Если они ударят без подготовки, то сдохнут! Пусть уж лучше мы потерям еще пару тысяч, но победим…

… мы уже проиграли бой! Караван ушел! Мы в кольце. Через полчаса они доведут караван до развилки и тогда встающие с респа и наши и их будут в одинаковом положении. Развилка на полпути между городами! А значит и между респами…

… вот и помолчи. Все это и без тебя знают. Просто не ной. Дерись…

Еще через минут десять, когда вернувшиеся с респа наши ударили по врагу, мы узнали что:

… мляяяяя!!! Они реснулись и уже у каравана! Нас окружили, пиздец, нахера вы нас сюда послали? Весь конный отряд положили нах… молодцы блять. Неужели не думали, что они тоже ресаться умеют???

Это был конкретный косяк руководителей боя. Уж не знаю, кто там и что думал, но реально не подумать о ресающемся и идущем к каравану враге - глупость. Хотя я и сам об этом не подумал, и уже ждал криков, что караван уничтожен хотя бы наполовину, но я ведь не командир! Мне можно!

А у нас в это время сжималось кольцо, и мы погибали, роняя шмот без возможности его подобрать. Он уходил врагу, хотя конечно наши снаружи, давя противника, так же лутали выпавшие вещи, но нам-то - тем, кто оказался заперт внутри кольца врага, от этого было не легче.

Я, сражаясь в первом ряду, все так же получал мало урона, из-за отсутствия ассиста по мне. Стал даже думать, что смогу выжить снова, как вдруг в меня стали прилетать плюхи, из-за которых за пару секунд я лишился половины здоровья! И до меня добрались. Я, усмехнувшись, использовал все защитные умения и выпил настойку на здоровье. Пришлось даже использовать умение за очки дара, чтобы восстановить фулл здоровье, иначе бы я помер. И после этого урон как то уменьшился. Хилы, переключившиеся на меня, уже спокойно, не напрягаясь, могли меня держать. Наши смогли-таки добрать до дамагеров

противника. Через час все было кончено. Поле боя осталось за нами.

Внимание! Легион Рассвет одержал на этом поле две победы подряд.

Вместо прошлой безымянной стелы появилась:

Стела упущенного шанса!

В радиусе действия Стелы легион Рассвет получает:

+5% к бодрости.

+2% к защите и урону в ПВП.

В радиусе действия стелы легион Империя, Хаос, Крылья Ангела получают:

+5% к скорости движения каравана.

+2% ПВП защиты при защите каравана.

Да, мы победили. Уничтожили десяток големов противника, которые отремонтируются через год сами. И упустили главное - караван. Все крайне вымотались, и просто сидели на земле, отдыхая. Сил куда-то идти уже просто не было. В этом бою в окружении выжило около трех тысяч наших, то есть всего три тысячи человек не погибли за бой ни разу.

А эта стела, это просто жесть. Вроде мы и победили, но враги получили свои бонусы при прохождении этой территории!!!

Лесник: я понимаю, что вы устали. Но через полтора дня, когда до разрыва, то есть до выхода в реал, останется пять часов, они будут у своего замка с караваном. Я предлагаю напасть на них на полпути от города до замка и задержать их силы. Конечно, караван будет идти дальше, но мы оставим тысяч десять в засаде, и они нападут на него, когда мы свяжем противника боем. У нас есть шанс не дать ему дойти до замка целым! Големов у них, надеюсь, больше нет, а уж там мы им устроим.

Скалка: у них там респ ближе, чем у нас. Не боишься, что нас просто уничтожат? И даже если мы заберем караван, то потеряем шмота больше чем стоимость каравана.

Лесник: какая у нас задача? Не дать дойти каравану! Это даст нам еще сутки реала, не построенного замка!

Скалка: мне все равно. Делайте что хотите, по твоему решению Закат может не участвовать в битве. Те, кто хочет - пойдут, но я лично в этом бою очень устала, и не готова к еще одной мясорубке в ближайшие дни.

Лесник: Сбор легиона у Истоков Боли город Призод. Мы заберем караван!

Большая часть легиона Закат ушла из боя. Я же, поразмыслив, решил не упускать шанса заработать лишние фраги и татуировки. Этот бой уже был окончен, и все получили то, что заработали.

Спустя сутки мы уже ждали караван на пути между деревней

Призод, принадлежавшей нам, у данджа Истоков Боли и их замком. Респы наши расположены одинаково удаленно от места боя, и там будет просто бойня. Так что рассчитывать на подходящие силы реснувшихся не стоит. Все решит один бой. Нас срисовали вражеские разведчики, когда каравану оставалось минут десять ходу до наших позиций. Но им хватило этого времени, чтобы подготовиться.

В этот раз големов с ними не было, однако они были у нас! Целых три штуки… из-за их медлительности в самом сражении они начали принимать участие только через полчаса боя. Не скажу, чтобы они очень уж помогли, но ослабили давление на бойцов в месте своего появления. Три это не десять и враги начали грамотно разбирать их на запчасти. Но это дало нам время, чтобы уничтожить несколько сотен противника без сопротивления с их стороны. А потом големов отделили от войска и уже в глубине строя их стали конкретно выносить. В любом случае свое дело они сделали. Дали нам возможность атаковать в том месте без особых потерь, забирая за каждого своего по два-три бойца. Но это счастье длилось недолго. Големов уничтожили, и началось противостояние двух армий. Успехов в нападении добились только в месте появления наших големов, в других же местах шел позиционный, тяжелый бой, где медленно, но верно перемалывались первые ряды и ряды дамагеров от встречного огня. Размен один к одному не предвещал ничего хорошего, в то время как караван продолжал движение под защитой десятка тысяч бойцов, которых мы упорно пытались уничтожить.

Прошлый бой дался мне очень тяжело. Такая битва вымотает кого угодно, особенно тяжела она для Заков, чувствующих этот мир как реальность. А значит и усталость, и боль, и все остальные чувства для нас натуральные и стопроцентные. Отдых в сутки, хотя какие сутки, полдня мы добирались сюда, чтобы занять позиции, обходя населенные пункты по широкой дуге, чтобы противник не имел информации о нашем перемещении, не принес облегчения. Сейчас же я уже просто валился с ног после нескольких часов боя. Держался в строю только из-за упрямства. Отступить? Да ни за что! Я лучше на поле рухну без сил, чем отойду в тыл. И когда казалось все, я уже не в состоянии драться, да и просто стоять, я услышал звуки боя со стороны спины противника. Неужели мы их продавили? Я не видел чата, не слышал ни одного человека. Все что мне было доступно это звуки столкновения металла об металл, запахи, приятными которые не назовешь, и созерцание врагов впереди. Я не знал, что сражаются уже не десятки тысяч бойцов, а сотни. Наши армии перемололи

друг друга и на поле боя остались лишь сотни противника окруженные нами. Караван же спокойно смог добраться до замка.

Наш засадный отряд атаковал караван, когда основные силы противника сражались с нами. Их встретили НПС - охрана и игроки охраны каравана. Итог: НПС - охрана добила остатки наших, срезав с них еще и опыт, и довела караван до замка. Все игроки и наши и вражеские были уничтожены.

Так и закончился этот бой. Полторы сотни выживших со стороны Рассвета и дошедший до Замка караван противника.

Внимание! Легион Рассвет победил в битве, однако караван Империи добрался до пункта назначения. В этом месте появляется стела:

***Стела долгой смерти*.**

Скорость каравана в радиусе действия стелы увеличена на 10%.

Нападающие получают бафф +2.5% к урону в ПВП при атаке каравана, в радиусе действия стелы.

Даааааа. И не скажешь сразу полезная стела или нет. С одной стороны будем бить сильнее, но с другой и караван преодолеет опасный участок быстрее. Как бы то ни было это результат нашего сражения. А еще татуировки. Мммммм, когда я посмотрел информацию о них, то присвистнул от удивления. Круто. Только так я смог охарактеризовать плюшки, полученные за этот бой:

Несгибаемый (количество 15) - выносливость +75, чувствительность к боли -1.5%. Эпический.

Смертник (количество 14) - ловкость +70 чувствительность к боли - 1.4%. Эпический.

Убийца (количество 5) - урон в ПВП +0.5%.

Живчик (количество 1) - Защита в ПВП + 0.5%

*Вы выжили в 5 битвах подряд, получив в каждой из них минимум 2 татуировки *Смертник*.*

Целитель (количество 2) - интеллект и энергия +10. Хилящие умения+0.2%

Внимательно пролистав логи боя, я понял, что за этот бой получил: 2 *несгибаемых*, 2 *смертника*, 1 *убийца*, *живчика* и 1 *целителя*! Прошлого целителя я, оказывается, получил раньше, просто не заметил, но в этом бою… мммм. Не зря я решил участвовать в нем.

Легион чат Заката:

Скалка: итак народ. С завтрашнего дня начнем походы в Лабиринт Демонов. В данный момент у нас два танка подходящих по уровню и шмоту для их прохождения. Дамагеров прокачается за завтрашний день около двадцати, так что теперь будет не

хватать уже танков для прохождения инста. Слон, Береза, вы готовы к инсту?

Слон: наконец!!!! Я уже забыл, что это такое!

Береза: да готова. Только не обижайтесь, если не пройдем.

Скалка: отлично, тогда завтра будет объявлен сбор.

Береза - это один из основных, то есть мейн танков легиона. Она девушка, и я просто не представлял, как она справляется с проблемами танкования в виде боли. Многие парни, выбравшие путь танка, став Заками просто охренели от перспектив, и за крупные деньги (помогал клан) меняли специализацию на дамагеров. А тут девушка. Я не был лично с ней знаком, но уже за ее стойкость и мужество уважал ее и готов был прийти к ней на помощь, если она понадобится.

Завтра пойду в дандж, и эта новость радовала меня наверно больше, чем татуировки, полученные за бой. Но перед этим надо конкретно выспаться, потому я отправился в ближайший город снять гостиницу и завалится спать после помывки и поедания чего-нибудь вкусного.

Наверное, я стал эгоистом, вдруг подумал я. Раньше мне было важно, дойдет караван врага до замка или нет, теперь же меня это совершенно не задевало. Я радовался личному усилению. Да и дандж меня привлекал не тем, что люди в клане оденутся и станут сильнее ну и конечно прокачаются, а тем, что качаться буду я! Буду получать очки ДКП за танковские шмотки, а значит деньги. И это меня поразило. Когда я стал таким? Когда интересы клана перестали меня волновать, а важным стал только собственный прогресс? Я так и не смог найти ответ. Хотя, скорее всего, мне он был уже неважен. Мне нравилось то, каким я стал сейчас. Свободным! Но дерущимся за интересы клана. В конце концов, чем сильнее я стану, тем лучше для клана, косвенно конечно, но все-таки. Я танк, способный ходить в Лабиринты, одни из двух! Я танк, способный принимать в ПВП сражениях много урона не напрягаясь, и это тоже плюс. Так что от моего усиления легион только в плюсе.

Ладно. Нужно идти отдыхать. День был тяжелый.

Глава 15. Связь.

Утро было на удивление солнечным. Поев в гостинице Замха, я вышел за пределы его отстроенных стен. Весна была в самом разгаре. Снег сошел с полей. На деревьях появились первые зачатки новой жизни. Из земли проклевывались молодые растения здешней флоры. Постоянные стычки, сражения настолько меня затянули, что я даже не замечал происходящих в природе перемен. Вокруг куда бы я ни взглянул, шла стройка. Возрождались деревянные дома, НПС - новые жители разрушенного недавно города, сновали повсюду. Постепенно город, как и природа вокруг, оживал.

На территориях семьдесят плюс земля мертва, там нет жизни, по крайней мере, такой, к какой мы привыкли. Нет, конечно, там есть деревья, растения, но все они мертвые по сравнению с теми, которые я вижу тут. Там не заметно перемен, потому что там нет ни зимы, ни лета, там всегда осень. Хмурые небеса взирали на наши мелкие войны, явно осуждая происходящее. И лишь рядом с деревнями у данджей, где все это время царил мир, была жизнь. Нарушало ее только беганье реснувшихся игроков, спешащих с кладбища к полю боя.

Я вздохнул полной грудью. Хорошо, однако! Давно я вот так не стоял, никуда не спеша и ничего не делая. Сегодня вечером мы собираемся в данж Демонический Лабиринт, так что время еще есть. Я спокойно сел на землю. Было необычно быть в форме медведя и видеть белую шерсть на лапах, пузе и везде, куда дотягивался мой взгляд. Теперь я Белый Медведь, правда никаких бонусов изменение окраса не дало, а жаль. Я бы даже сказал, что мой новый цвет и был бонусом, выделяющим меня из любой толпы. В последних битвах, если меня и били, то только по ассисту. Никто даже не тратил время на то чтобы ударить меня, знали о моей живучести и благодаря моему цвету спокойно игнорировали меня, до определенного момента.

Время шло, а я не двигался с места. Было просто хорошо стоять, вот так, наслаждаясь спокойствием.

СинийИней: Слон, здорово! Слушай, я связался с твоей сестрой, час назад. Скоро она должна позвонить тебе на браслет, так что будет лучше, если ты будешь недалеко от экрана, желательно в Резиденции. Связь получше, да и видеозвонок принять сможешь. Все давай, удачи.

Слон: СПАСИБО!!! Буду должен!

Я помчался на всех четырех лапах обратно в город, в

Резиденцию клана. После ее уничтожения, мы, можно сказать, были без своего представительство в этом городе недели две, и лишь потом восстановили ее. Правда, всего первый уровень, денег мало для ее развития. Я забежал в резиденцию, пробежав через полгорода, замечая, что еще слишком много пустых мест для стройки, но при этом весь мусор, от разрушенных домов, уже убрали. Зашел в свою личную комнату и стал ждать. Отремонтировал свою броню, наварил немного настоев, как прозвучал вызов.

Экран браслета увеличился в четыре раза, и я увидел свою сестру.

- Привет? - Больше спросила, чем поздоровалась она.

- Привет Кать. - Я улыбнулся.

Катя, именно так ее зовут, настороженно смотрела на меня, и не решалась продолжить говорить, или не знала о чем.

- Ну, ты чего? Как мама? Дед? Юра и Света? - Спросил я, больше желая разговорить ее, чем надеясь на нормальный, развернутый ответ. Было видно, что она мне недоверяет что ли. Юра - ее муж, а Света - дочь.

- Подожди! - Вдруг мотнула головой Катя. - Для начала ответь мне на пару вопросов.

Я лишь кивнул. Минут десять мне пришлось вспоминать свою прошлую жизнь, отвечая на ее вопросы. Лишь после этого она заявила:

- Знаешь, в новостях, да в интернете много информации было о таких как ты. Да, я верю тебе Сашка. Но до этого момента я не очень то верила во все это… А сегодня ко мне на работу приходит парень, представился - Иней и заявляет, что это ты попросил его со мной связаться! Еще попросил, чтобы я матери не говорила, мол, ты так сказал. Ну, думаю развод какой-то, но все-таки решила кинуть вызов по твоему номеру. Блин, до сих пор трудно поверить, что это возможно.

Она замолчала. Молчал и я. И вдруг ее, будто прорвало. Она стала рассказывать как они жили, после того как я уехал в центр, как тяжело им было смирится с моей смертью. Рассказала, что мама из-за переживаний попала в больницу, но сейчас все хорошо. Они даже взяли капсулу в кредит, и пока успешно справляются с выплатой. Моя племянница учится отлично. Оказалось, что ей недоступны капсулы и шлемы до шестнадцати лет по новому закону. Катя с Юрой пообещали ей, что если она будет учиться отлично, то на ее шестнадцатилетние они купят ей капсулу. Вот и старается, мотив то серьезный!

- А ты сам-то как? - Вдруг спросила она неуверенно.

Я чувствовал, что соскучился, что хочу вернуться обратно.

Мне хотелось вновь оказаться рядом с родными и дорогими мне людьми. И я вдруг понял что тут, в мире похожем на сказку я одинок и не очень-то счастлив. После последнего разговора с Юлей во мне будто что-то оборвалось, и я неосознанно стал глушить всю печаль в схватках с врагом. Странно, что это понимание пришло сейчас, спустя месяц после того разговора. Но что я мог ей ответить?

- Если честно, скучаю. А так нормально. Тут своя жизнь и я все время чем-то занят, куда-то спешу, время, будто летит. Я же в клане Серый Закат, слышала наверно? - Она кивнула - Ну вот. Правда, с девушкой расстались около месяца назад. Но ничего… - Я замолчал, увидев ее удивление. - МММ, ты чего удивляешься? Я же говорю у нас - Заков, тут своя жизнь. Можно сказать такая же, как и в реале.

- Да нет, не удивляюсь. Просто странно это, вот и все.

- Кстати, я тут денег скопил немного, хотел перечислить тебя, купите там что-нибудь себе, не знаю. - Решил я перейти к главному вопросу. - Скажи счет, куда перевести или номер карты.

- А тебе, не нужны что ли? Я думала, что сейчас золото в вашей игре очень нужно для нормальной игры.

- Я же говорю, скопил. Так что нищим не останусь. Давай говори, куда скинуть деньги. - Она продиктовала мне номер карты, и я попросил. - Позвони мне через полчасика, хорошо? Пока сбегаю, перевод оформлю.

Отключившись от экрана, я отправился в банк гномов. Встретили меня довольно радушно, еще бы друг гномов Питер 3! Быстро объяснив суть моей проблемы, за двадцать минут закончил все свои дела в банке и мои деньги, а именно сто десять тысяч золотых, улетели по адресу. Оказалось, что за перевод дерут комиссию в десять процентов. Вообще сколько я тут уже живу, но сложилось такое впечатление, что других цифр в игре просто не существует. Везде эти десять процентов!

Оказавшись снова в Резиденции, получил вызов от сестры.

- Ты чего??? Совсем сдурел? Я думала ты тысяч сто, максимум, пришлешь, а тут миллион с лишним!!! - Стала возмущаться Катя. Было забавно смотреть на ее лицо и глаза, расширившиеся до размеров грецкого ореха. Никогда не замечал ничего подобного за ней.

- Ну да, на капсулу хватит, ну или на два шлема. Решайте сами. Только предупреждаю. Счет я теперь знаю, потому иногда буду высылать деньги. Так что можете спокойно брать в кредит с досрочкой сразу две. Я помогу.

Она долго смотрела на меня и молчала. Вдруг обернулась и торопливо отключилась, сказав:

- Мама вернулась, до связи!

Я еще долго сидел в личной комнате и думал. Правильно ли я поступил, открывшись только сестре?

Глава 16. Демоническая загадка.

До вечера я был будто в тумане, но все прошло, стоило оказаться внутри Демонического Лабиринта. Десять психов, в смысле моих согильдийцев, вместе со мной, смогли наконец-то попасть в этот инстанс.

Лабиринт считался самым трудным и непроходимым. У каждого игрока, не Зака, есть лишь десять часов реального времени для игры без перерывов. Дальше идет автоматический разрыв с игрой, где бы ты ни был, и что бы ни делал. Так вот у каждого обычного игрока есть лишь пара суток (виртуальных) на прохождение этого инста. Из названия дандж понятно, что из себя представляет инст. Его уже пытались пройти, и не раз. Но все заканчивалось одним - разрыв соединения. Тут, как и во всех остальных инстах пять боссов. Убив одного, получаешь возможность идти дальше. Только вот что убить хотя бы первого, надо до него дойти! А дандж для каждой группы свой и Лабиринт никогда не повторяется, по крайней мере, так говорили разработчики. Вот и получается что все группы, каждый раз ищут дорогу к боссу с нуля. Конечно, пытались найти закономерность, хоть какую-то в Лабиринте, иначе как его пройти за пару дней? Но пока все было тщетно.

Мы же - Заки, у нас нет проблем в общем нахождении в игре, так что мы собрались пройти инст до конца!!! Ограничений на нахождение внутри инста не было. Когда их создавали, это было не нужно, так как капсулы и шлемы автоматически решили эту проблему.

Первое, что бросилось в глаза внутри Лабиринта, то, что первый зал был довольно большой. Из него вело три коридора. В этом дандже нашим лидером был Нек.

Нек: итак, народ. Я много читал об этом месте. В общем, правый ход самый популярный, так как по нему часто доходили до четвертого босса, но найти пятого не смогли еще. Левым пользуются реже, там смогли найти всего двоих, потом кошмар в виде множества развилок. Прямо вообще перестали ходить, так как там изначально очень много развилок и там так и не нашли даже одного босса. Обычно все именно так, потому предположили, что каждый ход имеет свои особенности. Мы не ограничены во времени, потому пойдем прямо!

Спорить никто не стал, какая разница, какой путь выбрать, если в итоге надо убить всех пятерых боссов. Только я попросил:

Слон: а можно осмотреться тут, прежде чем пойдем прямо?

Нек: конечно. Давайте отдохнем минут десять и вперед, а ты

пока осмотрись, если хочешь.

Я подошел сначала к левой дороге. Перед входом, на стене, был рисунок. Пять странных треугольника друг над другом повернутых одним из концов вниз на каждом из них была жирная точка. Что-то это должно значить, но что. Перед правой дорогой была изображена звезда с жирными точками в каждом ее конце. Вход, ведущий прямо, имел рисунок в виде квадрата разделенного изнутри сотней прямых линий, имеющих общий конец или общее начало, пересекающих друг друга. Или это была прямая, отражаясь от стенок квадрата, которая стала ломанной? Жирные точки тут тоже были, но внутри квадрата в местах пересечения этих линий. В каждом рисунке по пять жирных точек. Может это боссы? Странные рисунки, а главное пока непонятные.

Нек: ну все, вперед. Будет трудно. Будем идти по переходам, попадая в залы с монстрами. Их там десятки иногда больше. Бьют довольно сильно, а нападают вместе. Разделить их не получилось ни у одной группы. Так что…

Мы двинулись в проход. Ширина прохода была около трех метров, так что мы спокойно шли не стесненные его узостью, как опасались ранее. Через пару минут мы вышли в первый зал с десятком демонов. Этот инст был населен только ими и никем больше. Разобрались с ними довольно быстро и это меня удивило.

Слон: ты же говорил будет трудно? А чего тогда мы так легко прошли?

Нек: хмм, не знаю. Пока.

Уничтожив демонов, мы осмотрелись. Тут было две дороги. Одна была прямо напротив той, из которой мы пришли. Вторая слева от нее.

Нек: так, идем в первую налево.

Скалка: ты уверен?

Сирый: та шо тут думати. Яка різниця? Все одно бродит мимо, поки не пройдемо.

Слон: а я предлагаю идти прямо.

Дело в том, что я вспомнил рисунок. Каждый отрезок внутри квадрата был пересечен двумя другими и был один похожий на этот. Ну как похожий, просто первое пересечение вело именно туда, где была дорога. Только вот почему тут не было пути туда, откуда шло это пересечение на рисунке… может рисунок тут не причем?

Нек: Хорошо.

При этом он очень странно на меня посмотрел, будто хотел что-то спросить, но не стал.

Через несколько минут мы снова вышли в зал с демонами,

все так же легко разделавшись с ними, встали посреди зала с вопросом. Куда идти теперь? Тут так же было две дороги, одна прямо, вторая направо.

Слон: прямо.

И как-то никто не возразил, что странно, и мы снова пошли прямо. Спустя еще минут пять, оказавшись в очередном зале и убив там монстров, мы стали думать. Тут дороги было три, не считая той, откуда мы пришли. Дороги ведущей прямо больше не было. Одна дорога справа, вела будто назад, но в другом направлении, и две другие были напротив друг друга, ведя в разные стороны. Я задумался.

Нек: ну что, куда теперь? - Мне показалось, или в его голосе я услышал сарказм?

При этом все уставились на меня. Я им что, навигатор что ли? Ничего не сказав, я сел на земле и стал пить воду, обдумывая ситуацию. Если взять в пример тот рисунок перед входом, то получается что мы шли по одному из отрезков с одной стороны квадрата к другой, так как шли прямо. Тот отрезок пересекало два других, эти залы мы прошли. Так что очевидно, что сейчас мы на противоположной стороне квадрата. Две дороги расположенные тут напротив друг друга - это его сторона. Дорога, ведущая назад, это другой отрезок. Только вот я не помнил ничего похожего на рисунке.

Слон: надо вернуться назад. В начало.

Нек: чего??? Да пошли в любую из дорог. Постепенно вынесем весь дандж, и не останется ни одного демона, так что уже будем знать, были тут или нет!

Скалка: Слон, для чего ты хочешь вернуться?

Слон: рисунок посмотреть в начале. Есть какая-то закономерность, надо ее только найти и дандж будет пройден за сутки.

Скалка замолчала. Все притихли. Все-таки хоть она и не рейд-лидер сейчас, но глава нашего легиона. А пошла с нами… а с кем еще? Всего две группы готовы, вот и оказалась у нас. Клан лидеры тоже хотят качаться.

Скалка: хорошо. Идем в начало.

И вот я стою перед рисунком, пытаясь найти хоть один из участков похожих на тот который мы прошли. Ничего!!!!!! Ну не может этого быть. Должно быть решение!! Может мы прошли слишком мало, чтобы делать какие-то выводы? Закрыл глаза. Рисунок встал перед мысленным взором. Я смог его запомнить, хмм. Конечно, в игре наша память можно сказать, идеальна, если это касается игровых моментов, но почему я в первый раз не смог запомнить это изображение? Наверно, просто не считал нужным.

Я лег на спину и заложил руки за голову. Увидел, что на меня странно смотрят. Всем не терпится отправиться дальше, им не нравится просто стоять тут. Потерпят. Посмотрел на рисунок. И тут меня осенило. А если его перевернуть? Мысленно проделав это действие, я нашел целых два участка, похожих на тот который мы прошли!

Слон: все пошли, в первом зале свернем, а не пойдем прямо.

Нек: ну наконец, я думал так и пройдут эти несколько дней. Наблюдать за тем как ты пытаешься что-то родить, очень *интересно*.

Скалка: не ворчи.

Улыбаясь, Скалка пошла вслед за мной. В первом зале мы свернули налево и шли до следующего зала. На схеме, а это была именно она. Как я понял, первый похожий участок закончился бы тут стороной квадрата, а значит двумя противоположными проходами. Второй же просто перекрестком и следующий зал сторона квадрата. Этот зал оказался вторым вариантом. Сверив с картой направление, я повел всех к первому ближайшему боссу. Проблемой стало то, что пересекая друг друга, отрезки имели только дорогу выхода, без входа. А понять в каком направлении на изображении начало отрезка, а где конец я не мог. Так что таскал я их за собой три часа, прежде чем мы вышли к боссу.

Нек: НАКОНЕЦ!!!!!!!!!! Мне кажется. Что мы итак нашли бы его за это время!!! Как я задолбался.

Было видно, что ему не очень нравится, что я вмешался в его руководство группой. Отодвинул на второй план так сказать. А он ничего не мог сделать, из-за Скалки, поддерживающей меня. Босс оказался не сложным. А дальнейшая дорога не представлялась мне долгой. Я в голове представлял себе схему и стирал те пути, дорог от которых не было, оставляя лишь реальные отрезки. До второго босса мы дошли за пару часов. Следующий был найден через полчаса. Четвертого босса пришлось искать в другой стороне схемы. Так что минут тридцать мы просто шли по пустым коридорам и залам, пройденным нами ранее. И вот к концу суток, проведенных в этом инсте, мы убили последнего босса.

Внимание. Вы первые кто прошел Демонический Лабиринт.

Отношение к вам жителей ближайших деревень +10%.

Отношение к Легиону Закат/Рассвет жителей ближайших деревень + 10%.

Ваша награда в сундуке.

Появившийся сундук был встречен радостными криками.

… ДАААААА!!!!

… НУ НАКОЕНЦ!!!

… МЫ ПЕРВЫЕ!!!

Скалка: Ну что Слон. Ты нас сюда завел, вот и лутай первый.

Я, кивнув, подошел к сундуку и открыл его.

Внимание. Вы уже являетесь владельцем Демонического кольца смерти.

Внимание. Ваше кольцо изменилось. Вы получаете:

Двойное демоническое кольцо смерти 5 уровень. Мифическое.

Минимальный уровень 60. Масштабируемое.

Единственное в своем роде кольцо.

Ваша чувствительность к боли - 6%

Время воскрешения - 15%

Шанс выпадения с вас предметов и экипировки - 15%

Эффективность всех умений +5%

Количество энергии для получения нового уровня кольца уменьшено на 10%.

Полученная ранее энергия пересчитана.

После меня подошли и остальные. Счастливые и удивленные улыбки и лица осветили это мрачноватое место. Нек, ворчавший половину данджа, был в восторге.

Нек: спасибо Слон. Не думаю, что без тебя мы бы сделали все так быстро. Извини.

Скалка: а как ты смог разгадать рисунок? Ведь сколько людей тут не было, никто так и не прошел!

Слон: ничего Нек, бывает. Я бы тоже был раздражен, если бы не понимал что происходит. Так что моя вина тоже есть, надо было объяснить, но я не мог, так как не был до конца уверен. А как разгадал… я поделюсь этим только с танками, ведущими группу. Не хочу, что бы инфа ушла к врагу. Пусть даже случайно.

Скалка: ты думаешь, мы кому-то расскажем? Или думаешь те, кому расскажешь ты, будут молчать? - Мрачно спросила она.

Слон: Скалка, не злись. Тебе и Неку я скажу, но только с одним условием. Вы дадите клятву, что никому не расскажете о том, что я вам скажу. Платит клан!

В игре существуют клятвы. Они бывают нескольких видов. Клятва на знание, в случае попытки ее нарушения, человек навсегда забывает те секреты, какие хотел выдать. Клятва на действие - неспособность совершить какое-либо действие, в случае попытки - смерть. Клятва дела - взятое обязательство выполнить что-либо, в случае провала штраф. Подробности каждой клятвы обговариваются и могут отличаться. Заключаются они в столице у специального мага, за деньги. От десяти тысяч золотых! Поэтому клятвы не пользуются популярностью.

Слон: только через неделю. Нам надо сходить сюда еще два

раза, проверить мои предположения и заодно осмотреть другие дороги.

Скалка: Хорошо. Мы подумаем.

Было видно, что она очень недовольна, но при этом задумалась. А ведь действительно, если мы первые кто прошли, то значит, я единственный кто понимает, как это сделать, и эту информацию надо беречь.

Нек: все, всем спасибо. - Он улыбнулся, и я заметил, что от его плохого настроения, не осталось и следа. - На выход народ.

Портал, ведущий из данджа к его входу, появился после исчезновения сундука. Мы дружно вышли, вслед за Скалкой.

Внимание! Все подземелья нашли своих первопроходцев.

Демоны в ярости. Через месяц начнется их нашествие на города и деревни.

Готовьтесь к защите жители сектора Питер 3.

Эта сообщение появилось, едва последний человек из нашей группы вышел из инста. Что тут началось. Легион чат взорвался.

Скалка: прошу прощения, срочное собрание офицеров. Нек пошли.

В мировом чате так вообще творилось нечто невообразимое. Сообщения пролетали за секунду, сменяя друг друга. Понять что-то в этом хаосе было невозможно. Мы стояли как вкопанные около Лабиринта и смотрели друг на друга, глупо улыбаясь.

- Ладно. Пойду в Замох. Почитаю на сайте что такое это нашествие. - Спокойно произнес я. Все закивали и мы вместе пошли к Леме, нашей деревни у данджа, чтобы оттуда вылететь в Резиденцию клана.

Армии демонов будут атаковать все деревни сектора. Численность - неизвестно. За убийство демона начисляются баллы. Каждый набравший тысячу баллов получит вознаграждение - титул:

Убийца демонов. Урон и защита от демонических созданий +5%.

Титул не отображается в информации об игроке, однако все НПС будут его видеть и их отношение к его носителям улучшится. Десять игроков набравшие наибольшее количество баллов получат награду из рук Князя сектора Питер 3. Награда зависит от вашего места в десятке лучших.

Распределение баллов за убийство демонов:

А. танки - учитывается полученные и нанесенный урон.

Б. хилы и саппорт - учитывается отхиленный урон от демонов и вклад в победу за счет ваших усилений.

В. Дамагеры - учитывается нанесенный урон по демонам.

Легионы, игроки которых наберут более миллиона баллов,

получат вознаграждение в виде статуэтки:

Статуя поверженного демона. - Шанс выпадения предметов из демонов увеличен на N%.

Процент зависит от полученных легионом баллов.

Контракт на поддержку деревень и городов сектора дружиной князя на момент ивента аннулируется. Война между кланами во время ивента - невозможна. ПК, ПВП отключено.

Вот пока вся доступная информация на официальном сайте Дэлийн. Я вышел из Резиденции, и у меня защемило сердце. Как блин отбиваться Замху? Он не отстроен еще с прошлого нападения ХИКа, а тут новое, только демонов. Солдат мало, дружины не будет. Спасут только големы и игроки. Вот блин.

Глава 17. Собрание.

Лесник сидел в своем кабинете в замке легиона. Скоро начнется собрание, так что он просматривал отчеты о текущем положении дел в легионе. Спустя полчаса он покинул кабинет, устало потирая виски, и прошел в Зал Собраний.

- Всем привет. Сразу перейду к делу. Кто знает, из-за чего появилось сообщение о нашествии?

Скалка встала и начала говорить:

- Сегодня мы прошли Демонический Лабиринт и едва вышли из него, как появилось сообщение. Похоже, что все инсты сектора были пройдены, потому и включился этот Ивент.

Отовсюду послышались шепотки. Все были поражены, что группа, первый раз зашедшая в Лабиринт, смогла его пройти.

- Хочется подробностей. - Произнес Лесник, поддавшись общему гулу голосов.

- Да особо не о чем говорить. Сегодня два рейда Серого Заката по десять человек в каждом пошли в Лабиринт первый раз. В моей группе был Нек и Слон. - Нек, сидевший рядом со Скалкой, кивнул. СамаПоСебе, так же находившаяся на собрании офицеров, удивленно вскинула бровь. - Так вот, Слон разгадал принцип прохождения данджа. Поделится он им только через Клятву. Оплата Клятвы за счет легиона. Боится слива информации врагу. Вот и все, в общем.

Лесник, не обращая внимания на присутствующих, стал обдумывать ситуацию. И выдал решение:

- Слон прав. Эта информация довольно важная и ее владелец получит преимущество в плане шмота на некоторое время. Хорошо, сделаем, как он хочет. С этим понятно. Следующий вопрос. Скоро осада Замка, сколько заков хотят участвовать в бою?

-Нуу… из ста семидесяти восьми человек только сотня в данный момент настроена на сражения. Остальные не выдерживают бои более часа. - Произнесла СамаПоСебе. Она отвечала за состав легиона, и ее задача заключалась в сборе информации о настроении в нем и работе с игроками.

- Мало. Я рассчитывал, что будет больше… качество тех, кто согласен участвовать в сражениях?

- Ездовые петы и сеты на девяностый уровень у каждого. Позже навыбиваем с Лабиринта сеты. Большинство имеет фулл восьмидесятую ПВП бижу, кто-то даже девяностую. В общем, все бойцы и хорошо одеты. Около пятидесяти человек в данджах выбили боевых петов, но их уровень не очень высок, сложно

качать. Я бы даже сказал что эта сотня костяк Серого Заката. - Ответил Нек, отвечающий за боевые рейды.

- Так. Усильте эту сотню эликсирами на параметры и эликсирами на физическую и магическую защиту. Способ выдачи обговаривали ранее. Остальным так же выдайте, может, в будущем они изменят решение. В общем, весь Серый Закат должен быть обеспечен ими. С вами разобрались. Теперь Рассвет. Чеерный, Атом что скажете?

- Из шестидесяти тысяч сообщества около пятидесяти согласны воевать, остальные из-за боли не хотят участвовать в этом. Конечно, в крайнем случае, подпишутся все, но это крайний случай. - Ответил Атом. - Насчет качества… около двадцати тысяч имеют девяностые сеты. Остальные меньше уровнем, но все в сетах с данджей. Бижа ПВП… ну тут сложно сказать. По моим данным лишь около десяти тысяч имеет фулл бижу на восьмидесятый. Остальные не очень заморачиваются, хотя всем объяснили, что она важна для боев. Есть так же около семи тысяч человек с ездовыми петами. У тысячи есть боевые, но не прокаченные в основном. В общем все.

- Для Рассвета мы подготовили пять сотен эликов на параметры и сотню на защиту. - Произнес Чеерный, казначей клана. - Как распределять думайте сами. Насчет денег… так. В месяц приходит в среднем миллион золота с налога от игроков. Из-за трат на Замок, восстановление Замха, выплат зарплат офицерам, расходов на Калаша… в общем в данный момент в казне четыре миллиона с копейками. Шмотом, ингредиентами еще около семи миллионов. Актуальное ДКП игроков в данный момент двадцать миллионов! То есть мы банкроты. Я говорил об этом еще полгода назад! Со временем все только ухудшается. Поясню. Мы сейчас имеем где-то одиннадцать миллионов, если все продадим, а игроки на свое ДКП должны получить вещей на двадцать миллионов! Мы в минусе на более чем девять миллионов. Это все только приблизительно заметьте. Я уверен, что все еще хуже. Сейчас вы хотите раздать элики, которые стоят довольно много, хоть они и не шли в мои расчеты изначально, но они хотя бы могли исправить ситуацию! А вы раздать…

- Я понял. Кстати, ты вспомнил Калаша. - Лесник повернулся к орку с этим ником. - Что там с разведкой?

- Плохо. Я уже докладывал, что мы обнаружили, целую сеть в нашем легионе, подкупленных людей. Всего их сто девяносто один. Хоть мы и кикнули их с легиона, без применения каких-либо мер в реале, но все равно приходится трудно. - Калаш поморщился. - Постоянные попытки подкупить наших, меня, если честно достали! Запугивать ХИК нас больше не пытается. После

того, что произошло с такими пугальщиками, желающих больше нет. Все-таки ролики в интернете *Месть Заката* были верным решением, хотя нам и пришлось хорошо поработать, чтобы избавиться от проблем с некоторыми структурами в реале. Так что таких массовых сливов информации, как во время стройки нашего Замка, больше не будет. Эту проблему мы решили. Далее. Наши информаторы в ХИК сообщили, что из двадцати тысяч Имперцев, приблизительно тысяча имеет довольно большие суммы денег в реальности и готова вкладывать их сюда. Это их элита… самая лучшая броня, оружие, сокеты, петы. Короче главный их ударный отряд. Десятка тысяч у них ветераны, хорошо одетые бойцы. Остальные в основном середнячки. Хаос же наоборот. Из двадцати пяти тысяч человек, у них около полутора десятков тысяч довольно хорошо одетых, остальные середнячки. У них особо никто не выделятся, и все идет на массовое усиление, а не точечное. Крылья же так, поддержка. У них лишь около тысячи человек чего-то стоят. Но, в общем и целом, для нас картина нерадостная. Двадцать пять тысяч их топов против наших двадцати. Притом та тысяча из Империи стоит нуууу… наверно, пяти-семи тысяч наших. Слишком уж большой разрыв в качестве…

- В принципе понятно. Преимущества и недостатки легионов мы видели во время сражений с ними. Хаос по ощущениям более сильный легион, чем его союзники. Вся наша стратегия в борьбе с ними приносила в основном победы, но из-за сливов информации были и поражения. Да и победы были тяжелыми, одерживаемые иногда лишь благодаря везению или случайности. Ваши прогнозы на осаду замку? - Подвел итог и задал вопрос Лесник.

- Сложно сказать. Все будет зависеть от того сколько народу придет на наш замок. В целом по сектору мы качественно превосходим большинство, но если помимо ХИК придут еще сто сорок тысяч игроков, вероятность проигрыша довольно большая. Нам надо либо усилить наш легион всеми доступными средствами в течении оставшегося времени, либо искать союзников. Конечно, пятьдесят тысяч готовых воевать бойцов Рассвета против двухсот тысяч врагов - это мало. Но как это будет происходить на осаде, что там будет твориться, трудно сказать. Но, как и сказал, шансов на победу мало.

- Да, насчет шпионов в нашем легионе… Я могу понять их. Возможно, им нужны были деньги, мало ли какие обстоятельства. Так что кикнули и все. Из центров, где есть наше сообщество, их уже перевели. Говорить о причине их перевода обычным легионерам не надо. Слышал Калаш? - Сказал Лесник. Тот лишь кивнул. - Касается всех.

Вдруг Лесник обратился к Чеерному:

- Слушай, мы можем поднять уровень легиона, что бы принять в его состав два других Рассвета? Это сделает общее командование проще, улучшит координацию, да и достижения всех легионов объединятся в нашем, сделав нас еще сильнее…

- Опять хочешь потратить деньги? Я же объяснил, что если так пойдет дальше, то мы точно станем банкротами. Нам не будет хватать денег даже на обеспечение легиона ДКП вещами… - начал было Чеерный, но посмотрев на Лесника, угрюмо пробормотал, - да можем. Условия для повышения уровня легиона были выполнены еще несколько месяцев назад.

- Отлично.

Внимание. Легион Рассвет получил 14 уровень. Максимальное число игроков в легионе увеличилось до 75тыс.

Внимание. Легион Расвет 11 уровень вступил в легион Рассвет 14 уровень.

Внимание. Легион Расссвет 11 уровень вступил в легион Рассвет 14 уровень.

Внимание. Все достижение вступивших легионов были пересчитаны в соответствии с достижениями легиона Рассвет.

Достижения легиона Рассвет увеличили свои уровни.

Лесник: приветствую всех! Теперь всю наше сообщество находится в одном легионе. Нам станет проще играть. Станет проще воевать, а главное теперь любой, вступивший в легион Рассвет, будет играть со всеми нами изначально! А значит, бонусы легиона для них будут действовать с первого их уровня. Для остальных же это событие тоже не пройдет бесследно. Большинство достижений легиона подняло свои уровни, а значит, играть станет проще. Поздравляю всех!

- Так. Для вас появилось много работы. Хоть в каждом из легионов и было уже все настроено, но теперь придется заново все сделать тут, в больших масштабах. Деление по уровням, профессиям… Деление по категориям в реале. Все. Все свободны, работайте. - Обратившись к офицерам, Лесник закончил собрание.

На следующий день распоряжения Лесника начали выполняться.

Скалка: так ребят. Сегодня у нас в клане произойдет раздача плюшек. Все вы помните, что мы собирали эссенции и траву для эликсиров параметров. Так же эликсиры магической и физической защиты. Так вот. Сегодня наши топовые алхимики наварят их, и они будут розданы. В нашем распоряжении более тысячи эликов на параметры и более сотни на защиту.

Распределение будет происходить по схеме: общее количество очков ДКП за все время, делится на количество этих эликов. В итоге мы узнаем цену одного эликсира за ДКП. Дальше думаю понятно. Получите столько эликов, сколько у вас было ДКП за все время нахождения в легионе. Ваше текущее значение ДКП останется нетронутым. Вы просто получите бонус от легиона, и приписку, что за столько-то ДКП вы уже получили награду. Чтобы в следующий раз не получить плюшки за одно и тоже.

- ХУХУХУ. - Вскрикнул я, увидев сообщение.

Видимо решили усилить легион сейчас, для того чтобы мы настрогали побольше демонов и стали сильнее, а возможно попали в десятку лучших! Да если каждый, кто пойдет в Демонический Лабиринт, будет иметь титул с этого события, то представляю, как быстро инст станет проходиться. А ведь округа инста заселена демонами… Да. Это ускорит кач каждого, получившего такой титул. А уж если легион получит статуэтку, то…

Ладно. У меня есть несколько дней, перед следующим походом в данж, так что пойду, поварю опохмела, да и других настоек.

Вечером мне пришло письмо. Я, чувствуя нарастающую радость от получения эликов, подошел к почтовому ящику и не глядя забрал все, что там было. Вернувшись к созданию настоев, открыл инвентарь.

- УХУХУХУХУХУХУХУХ. АХАХАХАХАХАХ. ЕХУУУУУУУУУУУУУУУУ…..

Минут десять я просто прыгал от восторга. Тридцать семь эликов на параметры, десять на физ-маг защиту!!!!! Меня аж распирало от удовольствия. Чтобы получить столько статов мне надо апнуть еще где-то семь уровней, а на сотом, когда кач замедлится (говорят, нужны годы чтобы апнуть сто первый) это такой бонус!!! И тут я затих. И куда мне вас деть? Подумав, решил параметры кинуть в ловкость, а элики на магическую защиту. Усилю свои слабые стороны. Ну а что, я на них не рассчитывал в принципе, так что пусть закроют мои слабые стороны: защита от магии и точность.

Отличное настроение не покидало меня всю неделю. Мы спокойно ходили в Демонический Лабиринт. Я разобрался с двумя другими дорогами. Правда, заметил, что каждый раз рисунок менялся, но принцип оставался тот же - понять закономерность. Во второй раз я потратил полдня на это. Мы ходили по Лабиринту, уничтожая Демонов, а я старался понять, где мы. Это была правая дорога. А на левой потратил сутки на осознание нашего местоположения. В общем, первый раз был

слишком легким, как я понял.

В итоге и Скалка и Нек дали мне клятву, заплатив из гильд банка на ее закрепление. Дальше сами разберутся. По условию клятвы, Скалка может сама решать, кому давать эту инфу, ясное дело так же под клятву. А Нек просто знает секрет, не имея возможности разболтать о нем. От идеи с констами (постоянными группами в данджи, для более быстрой прокачки) отказались, потому время до Нашествия Демонов, я провел, водя разных людей в Лабиринты.

Глава 18. Нашествие.

23.59.59.

Первое что я увидел, проснувшись утром и открыв глаза, это эти цифры. Именно столько осталось до вторжения демонов.

Всего клан имеет восемь деревень под своим контролем из двадцати. По одной на каждый дандж пятьдесят плюс и еще три: Элифа, одна моя и деревня предыдущего инста. На каждую деревню, принадлежащую клану, было выделено по пять тысяч бойцов. На Элифу - десять, так как ее потеря была очень нежелательна. На замок легиона так же выделили десять тысяч. Это были все силы доступные Рассвету.

Я стоял в Замхе. Весь Серый Закат защищал Элифу, я же разрывался между ними. В итоге выбрал свой город. Все немногочисленные жители собрались за стенами города. Пока я решил, что участвовать в сражении они не будут, но на всякий случай вооружил всех мужчин луками и топорами. Поставил их не на стене, а на крышах домов. В случае чего помогут, оставаясь в безопасности. Пять големов города, так же были готовы. Подготовка к бою шла полным ходом. Кто-то точил оружие, кто-то чинил броню. Из кузниц доносились звуки удары метала о метал. Ближе к вечеру по всему городу разожгли костры, места в гостиницах не хватало, и стали играть на музыкальных инструментах и петь песни.

Я присоединился к одной из таких групп. В круге, окруженном хлопающими игроками, танцевали три девушки, судя по ушам - эльфийки. Наигрывал им драконид, на странном, но мелодичном инструменте. Я сам не заметил, как стал улыбаться. Так хорошо сидеть у костра, смотреть на красивых, танцующих девушек, и пить горячий чай. Привычка не пить спиртного, кроме пива в редкие моменты, не выветрилась из меня и в этом мире. Я просто смотрел на их движения, лица ни о чем не думая. Минуты покоя и тишины. Только тут я стал понимать, как важно иногда просто отдохнуть вот так. В кругу знакомых и не очень, людей. Просто поддаться общему настроению. И костер. Есть что-то удивительное в нем. Какое-то первобытное и потому непонятно чувство тепла и спокойствия, безопасности, дома. Вот встали несколько парней и присоединились к девушкам. Через десять минут танцевал и я, не осознавая своих движений, просто отдавших во власть охватившей меня музыки.

С утра я уже был на стене. Вчерашний вечер помог мне понять, что я иногда слишком спешу, забывая о тех, кто рядом. Спешу жить, получить от жизни все и сразу! Это тоже пришло из

моей прошлой жизни. Я отогнал грустные мысли прочь.

00.25.45.

До нападения двадцать пять минут. Все уже были на местах. Я присел и прислонился к зубцу стены…

… Слон… Щас начнется, проснись…

Я открыл глаза. Задремал что ли?

00.00.59.

Ох е. Минута до начала. Вскочив, проверил все ли на месте, выпил настойки. И оглянувшись, увидел, что парни и девчонки стоят, сжимая в руках оружие. Их глаза азартно блестят. Я усмехнулся. Ну да, чего им переживать? Будем убивать демонов, получать опыт и дроп, а если кто и умрет, то возродится внутри города и снова в бой. Никакого ХИК, лишь мобы. А с мобами мы как-нибудь справимся…

Внимание. Нашествие Демонов началось! Защитите деревни и города. Лучшие будут вознаграждены!

Метрах в трехстах от крепости появилось свечение. Им были покрыты сотни метров. И вот появились первые демоны. Мы еще не могли достать до них, но кто-то уже натянул тетиву лука, кто-то приготовился читать заклинание. А демоны все появлялись и появлялись. Когда им стало не хватать места, они двинулись вперед. Всюду куда я смотрел, были они. Тысячи, десятки тысяч их волной накатили на стены. Часть бежала, часть взлетала, а кто-то уже летел, быстро поедая расстояние до стен, и первые наши выстрелы и заклинания нашли свои жертвы. Вскоре мне было уже не созерцания окрестностей и того что творилось там. Первые демоны, добежав до стены, подпрыгивали и оказывались на ней.

- Круто! - Только и успел подумать я, нанося первый удар в форме белого гризли.

Отовсюду доносились крики, стоны, мат. Летающие демоны, преодолев стену, наткнулись на плотный огонь НПС - стражников и мужчин, вооруженных луками. Рассвет, как мог, помогал им, стараясь не допустить их смерти. Бой шел повсюду. Пока это были простые монстры, умирающие за пару-тройку минут от любого из нас. Только хилы и барды не могли их убить, но у них другая задача.

Демонов меньше не становилось, наоборот казалось их становиться только больше. Среди простых стали появляться элитные. Мы, не замечая ничего, просто уничтожали врага. Постепенно элитных Демонов стало больше и только тут мы их заметили. Потери наши возросли. Нам удалось сосредоточиться на элитках, уничтожая простых аое скилами, но они все прибывали…

Отдышавшись, я устало оперся о стену. Мы выстояли. Вокруг лежали скелеты убитых бойцов. Тушки Демонов пропадали, стоило их залутать, так что они нам не мешали. Прошло три часа с момента нападения, но казалось, прошла вечность. Это было не легче чем сражаться с ХИК. Отличие только одно. Мы уничтожили множество врагов, у них нет хилов, но на место каждого убитого вставал новый, иногда элитный! Но рано отдыхать. Это была лишь первая волна. За стеной уже собиралось демоническое войско, полностью состоявшее из элитных монстров. Я вздохнул. Кто же знал, что будет ТАК тяжело! Вокруг отдыхали остальные. Уже никто не радовался этому ивенту, все просто устали. Уже было плевать и на дроп и на опыт, сейчас главное не потерять город! Вместо развлечения мы получили очередной бой на выживание. Умрешь от демона - спишут опыт.

Новая волна пришла в движение.

… Встали народ, вторая волна.

… Блин! Я думала это Ивент праздник что ли, а тут работа какая-то. Я уже устала.

… Да ладно тебе, подумай, сколько дропа и опыта получишь, а если титул заимеешь. Уууууу.

… Да срать мне уже на все, хочу выйти из капсулы и все. Еще несколько часов и пошло все к черту!

… Во-во.

Мы встали по группам, чтобы сообща быстро выносить элитку. Я агрил и агрил новых демонов. Группы били каждая свою цель, моя же задача, как танка, была удержать их на себе. Дело пошло. Если в первой волне были потери из-за невнимательности, не замечали элитку, и та выносила нас, то сейчас был просто конвейер. Конечно, не обошлось без смертей. Из-за наплыва мобов, танки не успевали их агрить сразу, и те делали несколько ударов по дамагерам. Несколько таких случаев и хилы не справляясь с отхилом, теряли пациентов. Иногда умирали и танки, не выдерживая входящего дамага. Если такое случалось, то участок стены превращался просто в бойню, и им старались помочь те, кто был, рядом бросая свои цели. Но были и хорошие моменты. То тут, то там игроки начинали светиться, получая уровень. Это произошло и со мной. Я получил девяносто третий уровень. Никто никого не поздравлял, как это было обычно, просто не было времени. Так прошло несколько часов.

… Добиваем бля!!!

… ФУУУУУХХ. Еще одна такая волна и я рожу!

… Ты же мужик?

… Да, поэтому если будет еще волна с мобами я офф. Не хочу становиться матерью!

… Все, пиз… это последний у нас был.

Добив последних демонов, все уставились на свечение за стенами. Пока там было пусто. Вдруг появились новые фигуры. Боссы!!! Все выдохнули, казалось, одновременно. Со стороны нашей стороны стены боссов было двадцать!

… Все за стену бля!!! Останемся тут, заново чинить придется. Город нах… раздолбают.

Приказ был выполнен. Боссы шли неторопливо, так что мы успели распределить между танками каждого из них.

…Поехали!

Я рванул вперед. Агря босса, я заметил, что остальных уже успели забрать другие танки. Мой босс оказался не слишком сильным, но толстым. Когда у него осталась половина здоровья, над городом пронесся рык:

Мы свободны! Вы не успели убить наших слуг, и они дали нам возможность ступить в этот мир!

Позади почти погибшей двадцатки боссов, появился Монстр. Ростом метров десять, в руках два пылающих клинка. Демоны, которых мы лупили, вдруг вздрогнули и с удвоенной силой стали лупцевать танков. У них появился бафф:

Берсерк. Скорость атаки +50%. Сила атаки +50%.

Я только успел заюзать защитные умения, как мое здоровье просело до красной отметки. Пришлось использовать полный отхил за очки дара. Помогло слабо. Мое здоровье скакало, будто бешеный кузнечик, такими же огромными прыжками. Но моего босса убили. Убили и десяток других. Но восемь боссов носились по полю, вырезая с пары ударов любого, кто попадался им на пути.

Альянс чат:

Атом: Слон, забирай главнюка, остальные живые танки агрите недобитков. БЫССТРЕЕЕЕЕ!

Главный босс имел имя Аркесит, и уже бежал в направлении города.

Клан чат:

… у нас Анулер бушует! Мы еще одиннадцать боссов не добили, а тут этот вылез!

… у нас так же! Только боссов семь осталось и Аденор нашего зовут.

… ни хера Ивент!!! У нас блять Аберк носится и девятка шестерок!

Как я понял с каждой из четырех сторон города, был свой босс и свои минибоссики. Теперь же надо их всех уничтожить.

Я сагрил Аркесита и оху… от его удара.

Вы получили 5456 урона.

Да это почти половина моего здоровья урод! Меня успели отхилить, как еще один удар на шесть тысяч! Больно же су…!!! Еще удар. Еще. Мне хотелось орать, выть, убежать отсюда, забиться куда-нибудь и забыть эту боль. Шесть часов боя измотали меня сильно, да и минибосс доставил немало неприятных моментов, но сейчас… вся моя выдержка, весь мой контроль испарились под градом ударов этого Монстра. Опять. Снова. Да нахрена такая игра! Нахрена мне все это???

Я орал и выл, агря босса, не давая ему сорваться на других. В чате был только мат и стоны, просьбы исцелить перелом, просьбы добить. Кому-то боль начисто вынесла мозги, и он уже не соображал, что можно выйти из игры, либо это была жадность. Возможно, им хотелось получить исцеление переломов, чтобы нанести лишний урон, и получить за очки дополнительные очки? Наверно я сорвал голос, потому что слышал только свое хрипение вместо криков. Я чувствовал, что по морде что-то течет. Надеялся что это кровь, а не слезы. Упрямство. Я всегда был упрямым и сейчас в очередной раз жалел об этом. Что мешало мне просто перестать юзать защитные скиллы? Перестать использовать Длань, отхиливая себя немного и помогая хилам? Но я все стоял и стоял…

Внимание. Аркесит повержен, осталось 3 босса.

Атом: первый альянс к Анулеру, второй к Адинору, третий к Аберку, живо!

Все разбежались, а я просто сидел рядом с поверженным демоном и смотрел в его лицо. Мне вдруг почудилось, что он был счастлив, попав в этом мир. Был в ярости, поняв, что его хотят остановить. А сейчас умерев, его лицо стало печальным. Я смотрел на него и пытался понять, что для него значило попасть сюда. Что он рассчитывал тут получить? Может он, как и мы надеялся на лучшую жизнь?

…СЛОН!!!

Слон: да. Тут.

Атом: ты как? Сможешь забрать Анулера? Выдержишь? Если нет, то так и скажи.

В привате спросил мен Атом. Что ему ответить?

Слон: больше никого нет? Кто оттанчит.

Атом: пять танков сдохло. Пока успевают забрать, там осталось еще четыре. У босса половина здоровья. Могут не справиться.

Слон: хорошо. Иду.

Вздохнув, я побежал к Анулеру…

Внимание. Город Замох отразил нападение Демонов.

Награда:

Статуя демона на главной площади. Неразрушимая.

В случае нападения на город, статуя оживает и защищает его в течение пяти часов. После, вновь появляется на главной площади. Повторная активация возможна лишь через месяц.

В случае уничтожения ожившей статуи, она восстанавливается на главной площади через год после смерти.

Все выжившие игроки Рассвета, казалось, не обращали внимания на это сообщение. Просто сидели и отдыхали после убийства последнего босса. Бой был тяжелым. Тем, кто смог поднять уровень в бою повезло, если они погибали, то не теряли уже ничего. Те же, кто не успел поднять уровень и умер, были, мягко говоря, огорчены. Кто-то слил половину опыта набитого на уровне, кто-то меньше. Так что радости особой никто не испытывал. Дроп мы еще не смотрели, просто собирая его.

Вдруг я почувствовал, что меня кто-то зовет. Несколько минут я пытался понять, что это значит и только потом вспомнил. Камень возвращения в Священную Рощу. Он горел красным. Дариан - Энт-хранитель той рощи дал мне его, сказав, что если он станет красным, значит, Роща в опасности и он не справляется.

Клан чат:

Слон: Народ, Лесник занят? Энтам нужна помощь, притом срочно. Мы сможем помочь?

Лесник: уже не занят. ДА. Все вылетаем к ним. Надо их защитить. Скорее всего, там тоже демоны.

… Сбор! Не расслабляться. Летим в уцелевшую деревню Залов Смерти.

Спустя несколько часов, за которые мы успели немного отдохнуть, смогли добраться до Рощи. Ее окружали тысячи демонов и боссы.

Лесник: Офицеры! Поделить легион на три части и отправить по одной в каждую рощу! Вперед.

Семнадцать тысяч человек окружили Рощу Дариана и стали сжимать кольцо, уничтожая всех, кто попадался на пути. Боссов забирали танки и смогли выдержать их дамаг. Еще бы, тут был весь легион, а значит, целителей было много. Так что проблем в сокращении поголовья рогатых и копытных созданий не было.

Дариан стоял посреди рощи с последними процентами здоровья. Мы успели!

- Спасибо тебе Защитник Леса, что привел помощь. Я знал, что на тебя можно положиться, правда, кажется, что ты поздно заметил мою просьбу о помощи? - Могучий Древень посмотрел на меня с укором.

- Мы сражались в других местах, и не могли прийти на помощь раньше. И ты прав. Я был слишком поглощен собой,

чтобы вовремя почувствовать, что Рощи в беде. - Мне было стыдно. Я ведь обещал этому древнему созданию, что сделаю все, для его защиты. А сам…

- Ничего. - Прошептал он. И тут же, повысив голос, произнес, - я благодарен всем кто пришел Энтам на помощь. Мои братья - Энты уже в безопасности. Вы помогли и им тоже. Благодарю. Когда-то нас уже почти уничтожили армии нежити, а сейчас вы помогли нам избежать повторения той трагедии.

Внимание. Легион Рассвет поднимает репутацию у энтов до Почетного Гостя.

Все игроки, вступившие в легион, имеют минимальную репутацию с энтами равную репутации Легиона.

Все игроки, находящиеся в данный момент в данном легионе, получают: репутация легиона + набитая ранее репутация с энтами.

Игроки легиона, имеющие репутацию Брат Энтов, получают Валюту Энтов в награду, в зависимости от полученной репутации выше Брата Энтов.

… Я стал Братом Энтов!!! УРАААА, наконец, возьму шмот!

Сотни подобных возгласов были ответом на полученные сообщения. Вообще изначально репутация с любой фракцией, расой, человеком нейтральная. Дальше - узнавание - приятель - почетный гость - дружелюбие - брат. Последнее имеет разное название у разных рас, фракций. У энтов это Брат. То, что произошло сейчас, было невероятно. Качать репутацию с Энтами всегда было сложно. Нужны месяцы чтобы поднять максимальную, притом месяцы совместной игры десяти человек, чтобы поднять одному из них Брата! Правда, репутация, полученная каждым игроком легиона, частично передается и самому легиону, то есть легион так же улучшает или ухудшает репутацию с фракцией в зависимости от действий его игроков.

Внимание. Вы получили Камень душ - 1000штук.

Используются для торговли с Энтами. Чем выше ваша репутация, тем более редкие товары вы можете приобрести.

Дариана обступили со всех сторон. Он выдавал награды - сеты за эти камни. Все будто забыли, что ивент еще идет и, возможно, где-то остались демоны, как вдруг.

Внимание. Нашествие Демонов остановлено.

Внимание. Событие Сектора Питер 3.

Не все демоны были уничтожены. Случилось страшное, они укрепились в этом мире! Уничтожьте их остатки или нашествие повторится!

Столица Питер 3 - защищена.

Залы Рыцарей (10-20 уровень) - деревня Абен (Хаос) защищено.

Пещера смерти (20-30 уровень) - ***деревня Бор(Империя) уничтожено.***

Дикий лес (30-40 уровень) - ***деревня Вива (Рассвет) уничтожено.***

Синие Болота (40-50 уровень) - Замох (Рассвет) защищено.

Преддверие ужаса(50-60 уровень) - Призод (Рассвет) защищено. ***Пошен (Хаос) Уничтожено. Пывер (Империя) уничтожено.***

Зал смерти(60-70 уровень) - ***Ботол (Рассвет) уничтожено.*** *Берый (Крылья Ангела) защищено. Бирус (Империя) защищено.*

Замок боли (70-80 уровень) - Лоргон (Рассвет) защищено. Лерун (Империя) защищено. Ливур (Хаос) защищено.

Обитель страха (80-90 уровень) - ***Олаш (Рассвет) уничтожено****. Овира (Хаос) защищено.* ***Осик (Империя) уничтожено.***

Демонический Лабиринт (90-100 уровень) - Леме (Рассвет) защищено. Ланор (Крылья Ангела) защищено. Лапрот (Империя) защищено. Элифа (Серый Закат) защищено.

Все уничтоженные деревни отныне места обитания демонов. Пройдите огнем и мечом по этим местам, чтобы жители вернулись в разрушенные деревни.

Даааааа. Из двадцати деревень целыми остались лишь тринадцать, значит, появилось семь мест обитания демонов.

Лесник: да сообщение удручает меня, как и вас. К сожалению до того как пришли на помощь к энтам, нам пришлось оставить три деревни для защиты остальных. Если бы мы их не слили, то потеряли бы больше. Может даже почти все. Нас оказалось мало, никто не ожидал, что будет так много демонов. В этом и была проблема. Но все получилось очень даже не плохо. Защитили большинство деревень, получили репутацию у энтов. Осталось только добить остатки захватчиков и все. Думаю, потом и будут давать плюшки. Делаем так. Наш отряд идем к Виве, те, кто защищал Деруана к Олашу и последние к Ботолу. Кстати, все те, кто не состоит в ХИК и нашем сообществе, защищали столицу. Говорят, там было очень жарко. Все. Завтра все кто хочет получить плюшки за ивент должны быть там, где я сказал. До завтра.

Пока я отдыхал под деревом и читал все эти сообщения и слушал Лесника, Дариан освободился и теперь шел ко мне.

- Отдыхаешь Защитник Леса?

- Да, немного. - Ответил я, не думая вставать. Ноги ватные, руки поднять, казалось, нереально. Любое движение - подвиг. Потому я решил, что с меня хватит и просто сидел, прислонившись к дереву.

- Не хочешь получить награду за камни Душ? - С интересом спросил Хранитель.

- Да там ничего нет такого. Травку если только, броня то у меня есть, сам знаешь. - Просто ответил я.

И тут он смог меня удивить. Он СЕЛ! Огромное дерево село на землю, подогнув под себя ноги-стволы! Ахренеть!

- Ты защитник Леса! Ты тот, кто привел нам помощь. Ты тот, кто не бросил нас в беде. Потому Брат я хочу тебя отблагодарить.

Внимание. Ваш сет Энта-Хранителя преобразуется в сет Вечный Энт.

Внимание. Ограничение улучшения сета до сотого уровня убрано.

Вы получаете полный сет - Вечный Энт.

Требуемый уровень 70. Плата. Легендарный. Масштабируемый.

Не выпадет после смерти, нельзя украсть, потерять.

В данный момент вы 93 уровень. Параметры сета на данный уровень.

Физ защита - 6160 Маг защита - 616

Выносливость - 525 Сила - 455 Ловкость - 140

Полная неуязвимость к магии природы.

Восприимчивость к исцелению + 22%.

Бонус от полного сета платиновой брони +10% к маг и физ защите.

Внимание. Камень душ 1000 штук потеряны.

- Огромное спасибо Дариан, я не знаю, как тебя отблагодарить!

У меня не было слов. Теперь мне не надо думать о броне не то, что до сотого уровня, мне теперь вообще не надо о ней думать. Всегда лучшая броня! Но у меня взыграло любопытство.

- А если не секрет, сколько ты дал сетов Хранителя в наш легион?

- Я не помню брат. Но больше полутора сотен точно. - Задумчиво ответил Дариан. - А благодарность, ты итак сделал для нас много, это твой дом. Помни об этом.

На следующий день мы вместе с левыми игроками, не состоящими в ХИК, зачистили Виву, нашу бывшую деревню, от демонов. В это же время два других наших отряда уничтожали остатки армии вторжения в других деревнях.

Я сидел в таверне Замха и ел мои любимые пирожки с мясом, запивая чаем. Все, ивент закончился, скоро будут объявлены итоги. Правда, кое-что я уже знаю. Семь деревень уничтожены! Восстановится они через месяц, и будут нейтральными первого уровня. Чтобы взять над ними контроль, нужно будет вновь делать задания в них, всем кто успеет их взять.

Когда я вернулся сюда после защиты энтов, то был поражен. Трупы демонов исчезали, стоило их залутать, а вот погибшие НПС оставались лежать изломанными куклами на улицах города, крышах домов. Женщины плакали над убитыми мужьями, дети жались к ногам своих матерей. Я не понимал что происходит. Это же игра. Я понимаю, что у всех НПС прописан определенный характер и модели поведения в различных ситуациях. Но то, что творилось по всему городу, стало для меня шоком. Я шел, и мне вслед смотрели полные ненависти глаза.

… смотри, это идет путешественник, владеющий нашим городом. Мы платим налоги, а он нас даже защитить не может…

… я когда сюда переехала, слышала, что тут почти всех вырезали в битве. Не хотела я сюда ехать, да муж уговорил! А теперь вот он… лежит… мертвый…

… все они такие, им плевать на нас. Мы для них скот, который можно использовать, чтобы разбогатеть или убить, если нужно!..

… зачем они сюда пришли??? Князь говорил, что они помогать пришли, защищать нас! А что в итоге? Жили мирно последние десять лет, а как эти появились, так одни смерти вокруг!..

… соседняя деревня Вива, говорят, вообще уничтожена…

… не может быть!!! У меня там сестра жила…

… у меня семья мужа там была…

… а что с другими деревнями? Что со столицей?..

… не знаю, но по слухам почти половина деревень уничтожена, столицу смогли защитить…

… половина деревень? Сколько же народу погибло…

Я, спасаясь от всего услышанного, буквально забежал к Роледу. Он встретил меня хмурым взглядом.

- Здорово. Чего ж вы творите то? А? - Начал он, постепенно повышая голос. - Я после последней битвы, когда город разрушили, думал все, за ум возьметесь! А вы что? Половина мужчин погибла, защищая деревню!! - Он уже орал на меня - Почему вас было так мало??? Зачем вы взяли под защиту наш город, если уже второй раз не можете его нормально защитить? - Он вдруг замолчал, и тут же взяв себя в руки, продолжил - а другие города? Я же не идиот, знаю, что у вашего Легиона было под защитой семь деревень, и еще одну вы сами построили. Замок на наши налоги себе отгрохали!!! Сколько вы защитили? Пять? А остальные? Вы о людях даже не подумали!!! Просто оставили их умирать… отдали этим тварям! Моя сестра, племянница… - он вдруг заплакал. - ВСЕ ПОГИБЛИ В ВИВЕ!!!!! Отослал их из города, когда та война началась между вами - пришлыми. А теперь что???

Теперь их нет!!!

Ничего не сказав, я вышел на улицу. Идя по городу, заметил, что весь Закат и Рассвет чувствует себя тут очень неуютно. Шепотки, разговоры вокруг, все действовало нам на нервы. В городе никто не остался на ночь. Все улетели в столицу. Резиденция клана впервые пустовала. Я же спал в лесу.

И вот я ем пирожки. Прошло почти двое суток после нападение демонов. Казалось все пришло в норму, но чувствовалась какая-то напряженность. Даже здесь в таверне, среди других игроков я чувствовал, что что-то не так. НПС не забыли того что произошло и были необычно неприветливы. В клане говорили, что так везде. Даже в столице. Какой-то шум на улице привлек мое внимание.

… смотрите княжий голос идет!..

По улице шел человек одетый в красную рубаху, и простые просторные штаны. На его лице не было видно кожи. Все оно было покрыто татуировкой. На стяге князя нашего сектора был изображен олень. Вот и татуировка сделала лицо этого человека похожим на оленью морду! Я слышал, что такие НПС говорили с обычными жителями мира Дэлийн от имени правителя сектора, в нашем случае от имени князя. Мне стало интересно, что же он скажет и потому я, заплатив за еду, пошел за ним.

На главной площади города, прямо под статуей демона он остановился и заговорил. Голос его, казалось, был слышен в каждом уголке города.

Жители Замха! Я рад, что ваши защитники смогли исполнить свой долг. К сожалению, так получилось не везде. Нашествие демонов было слишком масштабным, чтобы князь мог прислать свою дружину! Мы с трудом отстояли столицу. Потери в секторе Питер 3 колоссальны! Но благодаря путешественникам, нам удалось их снизить. Если бы не они наш сектор принадлежал бы демонам! Не выжил бы никто! Князь просит вас с понимаем отнестись к произошедшему. Мы все сделали, что могли, чтобы защитить ВАС, свой народ!

После того как он произнес последние слова, людей будто прорвало. Женский плач, крики, какие-то непонятные стоны. Но во всем этом не было слышно ненависти, была лишь печаль. Видимо люди верили своему князю, и приняли то, что произошло, не виня в этом больше никого. Княжий Голос же, просто пошел к выходу из города. Он сделал свое дело. Он успокоил людей, готовых поднять бунт против нас - путешественников.

Внимание. Итоги Ивента - Нашествие демонов.

1-ое место. Дизи (Империя)

2-ое место. Слон (Серый Закат/Рассвет)
3-е место. Мур (Хаос)
4-ое место. ВодКул (Империя)
5-ое место. СинийИней (Рассвет)
6-ое место. Лесник (Рассвет)
7-ое место. Уголек (Рассвет)
8-ое место. Скалка (Серый Закат/Рассвет)
9-ое место. НоЖи (Рассвет)
10-ое место. Живая (Серый Закат/Рассвет)

Поздравляем победителей! Сегодня в вашу честь будет проведен прием в Замке Князя. Для получения награды ваше присутствие обязательно. Так же более ста тысяч игроков получили:

Титул Убийца демонов. - Урон и защита от демонических созданий +5%.

Награды Легионов:

Статуя поверженного демона. - Шанс выпадения предметов из демонов увеличен на N%.

Для получения бонуса, установите статую в Зале достижений Резиденции/Замка/Гильд Дома.

Рассвет - статуя +17%
Империя - статуя + 10%
Хаос - статуя +10%
Крылья ангела - статуя + 9%
….

Дальше перечислялись другие легионы, но мне они были неинтересны. Я не удивился, увидев себя в списке победителей. Не удивился и когда понял, что половина списка из наших легионов. Все-таки мы защитили деревню, Энтов, да еще и зачистку баз демонов провели. Остальные же после защиты деревень сразу поперли в столицу, где итак народу было не мало, вот и оказались не у дел. Правда, меня покоробило, что Имперец занял первое место. Третье и четвертое ладно, но первое!!! Как ему удалось. Кто он? Дамагер? Тогда во что он одет? Танк или хил? Возникает тот же вопрос: во что он одет блин???? У меня лучший сет в игре был на момент ивента! Пуха тоже не плохая, хотя и не топовая, всего-то когти эпические (золотые) на девяностый уровень. Но для моего уровня это более чем хорошо! Бижа то же неплоха… стоп БИЖА! У меня по сути всего два топовых кольца для ПВЕ. Кольцо чемпиона и кольцо банка. Все остальное в принципе шлак. Конечно Демоническое кольцо смерти неплохое, но лишь из-за бонуса к снижению чувствительности к боли. Надо посмотреть клан банк и аукцион решил я.

Оказавшись в столице, первым делом отправился к банку гномов. До приема у князя еще полдня, так что успею сделать все свои дела. В банке меня сразу взяли в оборот и привели к Чарону.

- Здравствуй Слон! Садись. Дело есть. - Сразу начал тот, не дав мне сказать ни слова. - Дело вот в чем. Мы решили, что ты сделал для нас очень много! Потому мы снимаем с тебя обязанность варить нам опохмел. - Было видно, что ему трудно говорить такие слова, но он молодец, справился. - Так что теперь ты свободен от этого бремени. Кольца и твое и легиона будут в порядке, и все так же действительны. Вот. Конечно, ты сам можешь в любой момент прийти и наварить нам опохмела, и мы будем платить, как и раньше, однако ты нам больше ничего не должен и это только твое решение приходить или нет. Вот.

Он сидел и хмуро смотрел на меня. Я же не мог поверить своим ушам. Как так? Меня сняли с крючка? Я понимаю, что отношения с гномами у меня давно прокачены на максимум, но в том то и дело, что если бы это решение зависело от репутации с ними, то подобное произошло бы давно. Так что изменилось?

- Чарон. - Начал я, осторожно подбирая слова. - А с чего вы оказали мне такое доверие? Ты не подумай! Я обещаю, что как только у меня будет возможность, я приду и сделаю вам столько опохмела, сколько смогу, на этот счет можешь не волноваться… но все-таки, почему?

Еще бы я отказался варить им его! Ресы их, за каждое созданное мной зелье мне начисляют деньги. Качать профу и получать прибыль, это мечта! Хотя раньше я так не считал, сейчас же деньги мне нужны и сильно. Продавать же опохмел на ауке… зачем? Если гномы узнают, думаю, поймут… но зачем проверять? Сейчас меня все устраивает, лишь его заявление меня напрягает.

- Мммм. - Гном пожевал бороду. - Мы знаем, что ты достойно показал себя в войне против демонов, знаем так же, что ты помог Энтам. - Я удивленно вскинул бровь. - Нет, нам они безразличны, просто ты показал, что достоин доверия и сделаешь все возможное, чтобы выполнить обещание. Мы гномы ценим это. В общем… ну… ВОТ!

Я сидел и не знал что ответить. Это что же, любое действие игрока влияет на отношение к нему НПС? Ведь с гномами у меня максимальная репутация, и только сейчас, после произошедшего они поступили так. Значит ли это, что если и что-то еще кроме репутации? Какой-то неизвестный параметр, влияющий на отношение НПС к нам? Хмм, надо этим воспользоваться.

- Чарон, могу ли я попросить об услуге?

- Смотря какой. - Осторожно ответил гном.

- Нууу, смотри. У меня на счету в вашем банке лежат деньги.

Так же туда приходит прибыль каждый месяц из Замха. Можно ли сделать так, чтобы проценты, начисляемые на мой счет, и прибыль с Замха сразу выводились в мой мир? Номер карты, куда их надо перечислять я сообщу.

Чарон задумчиво смотрел на меня минут десять и наконец, ответил:

- Ты же умер там? Для чего тебе это?

- Ты прав, только у меня там осталась семья. Понимаешь? И я хочу им помогать даже отсюда. Один раз я уже сделал это, но хочу чтобы это происходило постоянно вне зависимости от того могу ли я прийти в банк или нет.

- Хорошо Слон. Мы не практикуем подобный подход, но идея интересная. Возможно, мы введем такую услугу платно для остальных. Для тебя мы сделаем это. Но ты помнишь что выводить меньше одного ВВ нельзя? А это сотня золотых. Что делать с остатками? Зачислять на твой счет?

- Да если не сложно. - Облегченно кивнул я.

Мы поговорили с ним еще немного. Видимо я своими словами о семье как-то его задел. Он рассказывал мне о своей жене, детях и даже жаловался на то, что часто не понимает, из-за чего происходят ссоры с родными. Однако он их любит, а потому не обращает внимания на эти маленькие неприятности, пытаясь сглаживать острые углы лишних слов.

Глава 19. Награда.

Оказавшись, наконец, в ячейке легиона в банке гномов, я стал рассматривать всю бижу доступную нашему легиону. В принципе ничего особенного. Так что решил посмотреть аукцион. Как это ни странно, но с боссов данджей падает различная броня, оружие, но колец, ожерелий или серег не падает вообще. Их надо крафтить! Конечно крафтить броню или оружие тоже можно, но этим мало кто занимается. Зачем тратить время на эти профессии, если все можно получить в инстах. Ювелиры же создающие украшения заработают на хлеб всегда.

Такое мнение в Дэлийне существовало вплоть до недавнего времени. Однажды на аукционе появился сет кожаных доспехов на девяностый уровень. Его параметры превосходили алогичный сет из данджа Демонического Лабиринта в полтора раза! Хотя качество обоих сетов было эпическим, то есть золотым. Возник вопрос. Что за ерунда????? Оказалось, что производственные профессии, достигнув определенного уровня, получают возможность создавать уникальные, эпические и даже легендарные вещи! Правда, не чаще чем раз в месяц. При этом ничем другим в течении этого времени крафтер подобной вещи заниматься не может. Эта информация буквально взорвала игровой мир! Кузнецы, кожевники, портные, забросившие свои профессии из-за их никчемности, в тот момент вновь взялись за их прокачку. Цены на расходные материалы для этих профессий взлетели до небес. Сейчас все устаканилось, однако, скачки цен все равно происходят, время от времени.

Из ювелирки на аукционе не оказалось ничего нового. Стоп! Он Имперец, скорее всего донатер, значит, мог себе позволить купить крафченый сет! Какой-нибудь эпик или легенду! Если так, то все понятно. Таких вещей в мире еще не очень много, но они есть. Скорее всего, у них в легионе есть спецы по всем профам, так что… Ладно. Надо собираться к князю.

Помня свое прошлое посещение князя, я готовился к такому же ощущению давления на меня его силы и мощи. Однако все произошло довольно спокойно и празднично. Все десять человек, победившие в ивенте, были собраны в одном зале. Потом нас пригласи пройти в открывшуюся дверь. Внутри этого тронного зала, знакомого мне, да и Леснику тоже, все на том же месте сидел князь. Народу было много, чуть ли не все влиятельные и значимые люди города, как мне показалось. А показалось, потому что из всех присутствующих я знал только Чарона. Он тоже был тут.

По очереди стали называть наши ники от конца списка к первому месту. Названные игроки подходили, получали что-то из рук князя и с обалдело - счастливыми улыбками, с заплетающимися ногами и ничего не видящими глазами, пытались вернуться на свое место. Наконец назвали мой ник.

- Слон, легион Серый Закат, входящий в состав легиона Рассвет. Занял девятое место! - Произнес дружинник представлявший остальных.

- Приветствую Слон! - Заговорил со мной князь. - Ты вновь стоишь передо мной и вновь получаешь награду! Я рад, что такие путешественники как ты защищают наш сектор! Прими же в знак моей благодарности… - и он протянул мне какой-то предмет, скрытый дорогой тканью.

Внимание. Вы получили предмет.

Когти Элитного Дружинника князя. Легендарный. Масштабируемый.

Нельзя потерять, украсть, подарить. Не выпадает после смерти.

*Требуемый уровень 50. Улучшаемая награда за *Вторжение Демонов*. Показатель +9%.*

Параметры в связи с вашим уровнем увеличились.

Физ. Урон. - 405-460.

Шанс нанести кровотечение + 9%

Точность +4.5%

Внимание. Вы получили титул Убийца Демонов.

Урон и защита от демонических созданий увеличены на 5%.

Не требует активации, не виден остальным игрокам.

Одновременно может быть активен только один титул.

Внимание.

В данный момент вы не имеете других титулов. Замена данного титула невозможна.

Меня будто по голове долбанули. Хорошо так, качественно. Я стоял и только после легкого толчка откуда-то сбоку, смог понять, что надо идти на то место, где я стоял. Руки дрожали. Если каждому дали такое…

Лесник: какой показатель у тебя в пухе? 9%? - Пришел приват.

Слон: да.

Лесник: ясно. Это процент, на который увеличен базовый урон оружия. Тебе же оружие дали? Просто уже всех опросил, ты только остался.

Слон: да.

Лесник: ясно. Показатель зависит от занятого места. От последнего места - 1%, до первого - 10%. Походу так. Жаль, что

этот урод получил первое место. В свое время он нам много проблем доставил. В одиночку убивал по пять шесть наших. Шмот у него аховый, бижа тоже. Теперь вот еще и пуху получил мля.

Внимание. Награды нашли своих героев. Удачной всем игры.

Слон: а ты уже получил статую для легиона?

Лесник: да, еще час назад. Всех клан лидеров собрали, и вручили, примерно так же, как сейчас. Ладно, еще дел по горло. Удачи.

Покинули мы резиденцию Князя уже через десять минут после вручения последней награды.

Внимание. ПК и ПВП режимы снова активны.

Внимание. Империя построила Замок.

Внимание. Недостроенный Замок Хаоса уничтожен.

В легион чате я узнал, что месяц до начала осады мы пытались помешать построить замок Империи, но дела шли неважно. Мы - Серый Закат просто качались все это время. И сегодня последний караван Империи доехал до стройки. Мешать ему уже не стали. Все устали от войны. Замок Хаоса же был уничтожен Демонами. Им пришлось бросить его, чтобы успеть защитить почти готовый замок Империи. Во время Ивента, эти несколько дней, возить караваны так же было нельзя.

Внимание. Осада замка Рассвета через 3 дня.

ЧТО???? И почему я узнал об этом только сейчас? Оказалось, что объявление о нападении демонов через месяц сбило все сроки осад. И никто даже не догадывался, когда осада замка начнется. Ну что теперь мы знаем. Это оказалось неожиданно абсолютно для всех.

Эти три дня пролетели, будто их и не было. Все были заняты только одним - подготовкой к мясорубке. Зелья, настойки были израсходованы на ивент, и теперь требовалось срочно пополнить их запас. На аукционе цена на траву для них выросла в десятки раз! Пришлось травникам бродить в малопосещаемых местах для их сбора. Когда Лесник решил усилить защиту замка големами и обратился к гномам, оказалось, что все големы распроданы. Леснику никто не сказал, кто купил их, однако я узнал, что Империя приобрела пятнадцать боевых монстров, а Хаос шесть. Элифа же теперь обычная деревня и может быть уничтожена в любой момент, так что во время осады замка нельзя забывать и ней!

Легион, защищающий замок может пригласить на защиту столько, сколько сможет людей. Нападающие же ограничены двумя сотнями тысяч человек, по пятьдесят на каждую из сторон

атаки, коих четыре. Остро встал вопрос - что делать? ХИК по нашим подсчетам может привести тысяч сто бойцов. У нас же всего около шестидесяти тысяч, если придут все. В Замке есть мастер грифонов. В Элифе то же. Лететь из одной точки в другую минут тридцать. Так что решили три голема из Замха отправить на защиту замка, вместе с пятью находящимися в нем. В Элифе големов не тронули, так на всякий и оставили там всех, кто не горел желанием драться, но пришел, понимая необходимость защиты собственности легиона. Получилось десять тысяч человек на защите Элифы. В случае чего подмога из осажденного замка успеет прилететь им на помощь. Однако кроме ХИК были и другие легионы, не участвовавшие в наших войнах. Вот их прихода и опасался Лесник. В секторе более десятка легионов численности минимум десять тысяч, так что если ХИК сможет с ними договориться… но решили не гадать. Сделано все возможное за это время, осталось только ждать.

Глава 20. Осада.

Я стоял в поле перед замком и смотрел на приближавшегося противника. К сожалению, почти сорок тысяч человек нашего легиона не поместились внутри него. Замок вмещал лишь десять тысяч защитников на первом уровне. Сколько будет на втором, мы еще не знали. И вот сорок тысяч человек стоят в поле недалеко от стены, на которой никого нет. Замок имел форму квадрата, и одна из его сторон и была нами перекрыта. Это позволило снять с этой стороны все войска и распределить их по остальному периметру. Нашим противником с этой стороны были Хаосята и разная мелочь. Лесник решил, что мы должны сдерживать их столько сколько сможем. Имперцы и Крылья Ангела, по его мнению, не способны пробить оборону стены, а та шушера, что пришла с этими легионами не воспринималась им всерьез. Так группа поддержки. Враги сделали невозможное, они собрали двести тысяч человек сектора на осаду.

Рядом со мной стоял Серый Закат. Нас пришло на эту осаду два рейда, то есть сто человек. Остальные отказались. Они уже не могли сражаться в таких бойнях, слишком тяжело. Скалка и Живая, получившие оружие из рук князя так же были тут.

Вообще Серый Закат превосходил по уровням и экипировке Рассвет в большинстве случаев. Фактически все пришедшие имели броню Энтов со вставленными топовыми камнями. Вот Скалка и решила выпендриться. Наш легион стоял в форме клина впереди основного войска. По бокам клина были танки и воины. За моей спиной стояла Прио. Прошел месяц с тех пор, как мы стояли вот так в бою. Эта нахалка, видимо от нечего делать, все тыркала в меня своими мечами. Несильно, но ощутимо. В итоге мне это надоело.

Слон: да хорош уже баловаться!

Прио: ну не злись, я готовлюсь к бою! К тому же стойкость тебе качаю, так что спасибо скажи!

Слон: народ, кого Прио еще тыкала мечами, спасаясь от скуки?

В ответ лишь:

…неее, ни разу…

… а она так делает?...

… ты похоже счастливчик, если она тебя всего лишь тыкает! Меня она в данджe под зад пинала, чтоб танчить шел быстрее!...

Прио: а ну тихо! Кто скажет, что я его мучаю, не отделается тыканьем в следующий раз.

Вообще Прио у нас все любили и оберегали, позволяя ей

многое. Пацанка, что скажешь.

… Идут…

…они двигаются! Готовимся!..

Строй врага пришел в движение. Земля начала подрагивать от их движения. Прио успокоилась и, держа в руках мечи, стала бить кулаками друг о друга. Вдруг один из танков ударил мечом в щит. Его сосед повторил это движение. Вскоре вся наша сотня била в щиты, потрясала оружием, но еще молчала. Когда противник уже был на расстоянии выстрела, в нас полетели первые стрелы и заклинания. Скалка до боя договорилась с целителями Рассвета, что мы будем стоять на месте, не отвечая на урон врага, главное чтобы нас хилили. И мы стояли. Стиснув зубы, сжав оружие, так что хрустели кости. А враг двигался вперед и вливал в нас все больший урон. Кто-то не выдержал.

… АААААААААА…..КАТ!!!!!!!

Пронесся одинокий крик над полем. В нем было все, ярость, боль, надежда и желание кричать от боли сформировавшееся в название легиона. Казалось, что все заки поняли чувства оравшего, и поддержали его. Ты не один. Мы вместе.

…ЗАКАТ!!! ЗАКАТ!!! ЗАКАТ!!!..

Скандировали уже все заки. Пока все были живы, но на пределе из-за получаемого урона, который отхиливали целители Рассвета. Казалось, весь Рассвет смотрит на нас и не понимает, что мы делаем. Для чего мы стоим впереди? Для чего получаем столько урона и не двигаемся? Но мы уже все поняли.

…когда враг преодолел расстояние до основной массы войск Рассвета, в него полетели заклинания и стрелы. Хаосу ничего не оставалось, как начать бег, чтобы снизить потери, и они побежали в атаку. Их рдд ответили своими умениями, залив аое уроном первые ряды Рассвета. Закат стоял на месте. Поравнявшись с нами, враг начал огибать наш строй, ввязываясь в бой. До них не сразу дошло, что тяжелые, способные поглощать много урона бойцы уже убежали вперед, мимо нас, а наш клин остался в их толпе. Мы были окружены магами, луками, убийцами, целителями. План удался. Закат начал свой бой…

…Империя, при поддержке големов, атаковала стену замка. Стена замка была высотой в десять метров. Стреляющие сверху защитники получили пусть небольшое, но преимущество. Нападающие не могли их достать ничем, если те прятались за зубцами стены. Ни аое, ни направленные заклинания не могли задеть спрятавшихся бойцов. А защитникам не надо было даже целиться. Они просто били наугад, без ассиста, в толпу врагов стоящую внизу. Потери со стороны Империи были пока не значительны. У целителей еще достаточно маны. Скоро големы

создадут пролом и тогда…

…Десятки разных легионов, соблазненные обещаниями ХИК, при поддержке десяти големов уже подошли к стене, которую должны были взять. Их потери были немалыми. Из-за их разобщенности целители одного легиона не хилили бойцов чужих легионов, сохраняя манну для своих. Все бойцы скрипели зубами, но терпели. Они понимали, что этого не изменить, свои всегда в приоритете. Големы уже били стены, но потери наемников ХИК только росли…

…Глава Крыльев Ангела - Марина, не очень хотела участвовать в осаде. Она понимала, что ее легион не предназначен для этого, но офицеры горели желанием попробовать. Узнать что такое осада, какого это - нападать на замок? Она согласилась. Кроме того всем участникам обещали заплатить за этот бой вознаграждение. Какое? Империя и Хаос не уточняли, но прошлые выплаты не оставили равнодушными никого. Да что говорить, благодаря существованию ХИК она смогла уже оплатить кредит на капсулу и взяла новый, для мужа. Марина посмотрела вокруг. Ее согильдийцы вперемешку с приданным ей *подкреплением* уже стояли у замка и ждали, пока големы проломят стену. Стоять далеко было нельзя - големов уничтожат, близко - уничтожают ее людей. Конечно, можно было использовать лестницы, таран для ворот, катапульты - все это было доступно на осаде за N-ую сумму денег, не реальных, а игровых, но ХИК итак потратился очень сильно на наем других легионов, а потому решил ограничиться големами…

…Серый Закат уже давно лишился поддержки целителей Рассвета, но все еще стоял. Свои целители с трудом, но справлялись с входящим уроном. На клин Заката нападали то поодиночке, то наваливались толпой, но добиться видимых результатов пока не могли. Белый медведь впереди наводил ужас и к нему никто старался не подходить. При поддержке двух бойцов позади него, он рутал, станил и убивал любого, кто оказывался рядом с ним. Однако клин не стоял. Постоянно двигаясь, Закат собирал обильный урожай из дропа выпавшего с убитых противников, и не давал им скооперироваться для своего уничтожения…

…- Ну наконец часть стены обрушилась! - Подумал легат Империи, наблюдая за падающими камнями. Вдруг в чате его легиона раздался ор:

… Меня завалило!!! Я теряю здоровье!

… твою мать! Отхильте живее!!! Камень снес почти фулл хп, да быстрее, пока Рассвет не добил…

… мляя, три рейда танков завалены разрушенной стеной!

Какого???

Никто не ожидал, что стены будут рушиться, как и в реале. В других играх они просто пропадали и не наносили урона! Не успел легат ничего сделать, как еще в нескольких местах произошло обрушение…

…Танки заняли позиции на развалинах стены! Не пропускать врага! Рдд лупите сверху.

… они лезут внутрь! Готовимся!..

… голем!!! Уничтожить его в первую очередь!!!..

… мляя, ебан… голем, в первую секунду перелом повесил, все я отвоевался, ща меня добьют…

…отводите големов внутрь, агрите и валите отсюда!!! Там вас отхилят, быстрее!..

Вражеских големов танки Рассвета сумели отвести внутрь крепости и там совместными усилиями разобрали их на запчасти. Благодаря этому оборона не была прорвана сразу.

… да блин аоешьте тупо в пролом, че жметесь??? Манны жалко?..

… на счет три, группа огонь. Раз, два, три!!!..

… горю!!! Горю бля!!! Хил!!!!..

Количество скелетов в проломах стен стало расти. Пока это были в основном враги, но и Рассвет начал терять бойцов. Вот упал скелет со стены и шмотка с него приземлилась прямо в толпу врага, обрадовав кого-то халявой. От совместного залпа вражеских лучников во второй линии бойцов Рассвета осыпались скелетами три тела. Кто-то не справился с ощущениями, и горящее тело упало со стены, оставив в месте падения кости. Повсюду кричали, орали, и казалось, все злость, вся ненависть людей собралась тут, с таким ожесточением и яростью игроки, не видевшие войны вживую, убивали друг друга в виртуальности…

…Лесник стоял в одной из башен и время от времени стрелял из нее.

- Лесник, никто не воскрешается! Нас уже около тридцати тысяч осталось, а никто не встает… - доложил Атом, который командовал сотней человек дежуривших у кладбища Замка. Их задача была обеспечить встающих бойцов бафами и шмотом взамен утерянного.

- В смысле не встает? А ресать не пробовали?

- Да вообще никак. Ощущение, что если умер на осаде то все, на этом твое участие закончилось. Кстати подкрепления противника так же не видно. Их становится меньше, но все еще больше чем нас раза в три!

- Выпускай големов.

- Хорошо…

- Лесник! - Через полтора часа Иней снова связался с Лесником. - Армия Хаоса уничтожена! Рассвет и остатки заков разделились и теперь атакуют с тыла Империю и Крылья. Рандомов с четвертого направления уже вырезали. Это победа!!! Подкрепление с Элифы в пять тысяч человек все-таки пригодились, дали нам возможность продержаться.

Когда повсюду рухнули части стен, Лесник дал приказ о выдвижении пяти тысяч игроков из десяти, находившихся в Элифе. К моменту, когда они прилетели, все големы врага были уничтожены и в бой вступили наши. Из восьми големов Рассвета к концу боя целыми осталось целых четыре! Благодаря тому, что враг не занял стены, пожалев деньги на лестницы, осадные башни, мы все время имели преимущество и расстреливали врага с их высоты. Стоило танку попытаться оттащить голема внутрь своих позиций, как его сразу убивали совместными усилиями огнем со стен. Прилетевшее подкрепление сразу вступило в бой, постепенно заменяя уставших бойцов. Закат и Рассвет, сражавшиеся с Хаосом и их наемниками с других легионов, смогли одержать над ними победу, во многом благодаря вырезанию их тыла клином заков, после чего они разделились и атаковали тылы противника на других направлениях.

Большую роль в этом бою сыграло то, что наш легион, сражаясь последние несколько месяцев с ХИК, приобрел огромное количество татуировок и получил достижение:

Солдат 7 уровень. Прогресс - 1245/25000.

Урон в ПВП увеличен на 3.5%.

Наемники же привлеченные к бою обещанной наградой, в принципе не воевали. Конечно у них так же были татуировки за бои, но незначительные обычного качества. Мы же имели редкие, уникальные, эпические. У нескольких человек даже легендарные. Так что наше преимущество в параметрах, бонусах ПВП урона и защиты, полученных с их помощью было серьезным плюсом. По татуировкам мы превосходили даже ХИК, из-за их частого уничтожения. Ведь хоть мы иногда и проигрывали, но чаще побеждали за счет большего числа людей или благодаря удаче. А некоторые татуировки, полученные нами, можно было взять только, не умерев в бою.

В общем и целом благодаря нашим действиям в последнее время, мы стали намного сильнее ХИК, ну не слабее точно. Хотя по шмоту и сокетам в них они все еще лидировали. А уж об остальных легионах говорить не приходится.

Серый Закат же в этом бою сделал невозможное. Наши татуировки, наши сеты Энтов и сокеты в них, наши уровни - все выше девяностого, дали такое преимущество перед противником,

что к концу боя на нас уже не нападали, а наоборот, старались избежать сражения. Из ста заков в этом бою выжило лишь двадцать четыре. Скалка, Прио, Тихая, Нек и я были в их числе.

Конец осады был ознаменован сообщением.

Внимание. Легион Рассвет защитил свой Замок уровень 1. Теперь Замок может получить название.

Внимание. Легион Рассвет дал название замку - Белый.

Внимание. Белый получает уровень. Количество защитников внутри крепости увеличено до 12.5 тысяч.

Количество атакующих увеличено до 210тысяч. 52.5 тысячи с каждого направления.

Замок Белый уровень 2. До следующего уровня 99876/250000.

Убивайте врагов во время осады и сможете поднять уровень замка.

Внимание. Белый уровень 2 получает в свое владение территорию вокруг в радиусе километра.

Вы можете построить деревню. На данном уровне количество доступных для стройки деревень 1.

Деревня и жители в ней не могут быть уничтожены игроками до взятия Белый.

Деревня платит налог в размере 10% от своего общего дохода в казну Замка.

Легион Рассвет получает возможность нанимать НПС - стражу для обороны Замка и деревни от монстров. Наем стражи для обороны замка во время осады доступен с 3 уровня замка.

Более подробная информация доступна Лидеру Легиона Рассвет.

Я стоял в форме белого медведя рядом с остатками заков, и читал появляющиеся сообщения. Мы смогли победить…

…УРАААААААААА!!!!!!!!

Радостные лица, улыбки были видны повсюду. Хлопанье по спине, визги, подбрасываемых парнями в воздух, девушек. Всюду был гам и крики. Вдруг появилось новое сообщение и все стихло.

Внимание. В результате осады замка все участники получили татуировки. Их качество и количество зависят от вашего вклада.

Защитники получили татуировки, действующие при защите замка.

Атакующие получили татуировки, действующие при атаке замка.

Так как я уже давно убрал в отдельный чат все сообщения типа: улучшение параметров, уровня, достижений, татуировок, то мне пришлось открыть его, чтобы увидеть награду.

Защитник Замка (5 штук) - при защите замка ПВП атака и защита увеличены на 0.5%.

И все! Больше никаких татуировок за бой не было! Несправедливо хочу сказать! Раньше каждый бой или *несгибаемого* или *смертника* давали, сейчас же всего лишь бонус на защиту замка. Тьфу.

И вот что странно. Теперь нас убить еще сложнее при защите Белого, однако и атакующих стало больше, лишь бы нашлось столько людей. Получается, что чем выше уровень замка, тем больше людей сможет прийти на его атаку, в то время как количество защитников неограниченно… точнее ограничено союзниками владельца замка. То есть ограничено лишь число защитников внутри замка, а снаружи могут стоять хоть десятки тысяч союзников. Значит, если мы нападем на замок Империи, все наши враги смогут прийти его защищать, но никакие другие легионы им помочь не смогут, мы же сможем позвать с собой кого угодно для атаки, как это сделал сейчас ХИК.

Лесник: народ. Поздравляю всех нас с победой! Вы уже поняли, что на осаде замка нельзя воскреснуть. Умер - выбываешь с осады. Благодаря этому численное превосходство противника не имело подавляющего преимущества. Часть их погибла у стен, часть во время прорыва через проломы в стенах. Остальных мы перемололи, благодаря более выгодной позиции наших рдд. ХИК сделал ошибку, забыв об осадных приспособлениях. Больше такой ошибки не будет. Наверняка все вы задаете себе вопрос - а зачем вообще мы защищали замок? Деревня? Так ее только-только разрешили построить, налог с территории Демонического Лабиринта? Так он не такой большой. Для чего нужен замок? Так вот сейчас пришло время ответить на ваши вопросы.

Когда мы достроили замок, то я смог увидеть ветку его развития. Сейчас, на втором уровне мы можем построить лишь деревню. Дальше появится возможность строить больше деревень, что, в конечном счете, приведет нас к тому, что на этой мертвой земле появятся участки жизни. Замок станет столицей этой территории! Вот как Питер 3 столица одного из десяти секторов, так и три замка этого сектора в конечном итоге станут столицами своих территорий. Что это дает? Владелец замка станет князем! Мы получим возможность тренировать своих солдат. Закрыть нашу территорию для вражеских легионов. Фактически мы станем полноправными хозяева своего… хммм… скажем княжества. Небольшого, но все же. Скажу больше! Деревни вокруг замка и их жителей нельзя уничтожить, ограбить до тех пор, пока стоит замок! Лишь захватив замок, враг получит возможность полностью разграбить наши территории.

Для чего это нам? Все просто. Любой игрок нашего легиона или легиона союзников может построить тут свой дом, когда замок достигнет десятого уровня. Каждый уровень замка дает возможность строить еще одну деревню. И вот на десятом появится деревня для игроков! Пока непонятно что там и как, но даже сама мысль об этом заставляет мое сердце радоваться! Любой сможет получить в этом мире свой дом! Обустроить его как угодно! У любого из нас будет свой собственный уголок, где он будет полноправным хозяином.

Но сейчас надо просто постараться защищать свой замок. В данный момент на ремонт стен придется потратить немалую сумму. Но это все - наши инвестиции, в наше будущее!

Да, кстати. Если на замок в следующем месяце не нападут, то он получит лишь десять процентов от опыта необходимо для уровня. То есть, чтобы взять десятый уровень замка без нападений, в данный момент потребуется около девяноста шести месяцев, то есть восемь игровых лет. Срок немалый, но в любом случае мы получим желаемое, вне зависимости от действий противника.

Нападать на замок Империи мы не будем. Все вы видели сегодня, что происходит во время нападения. Тех, кого привел с собой ХИК, мы уничтожили очень легко. Так будет и с нами, если мы нападем на них. Нет смысла тратить деньги на призрачную попытку уничтожить замок. Да, и если честно, големов у нас живых осталось всего девять, а денег на новых нет. Надо стены починить к следующей осаде. В общем фармим данджи, качаемся, развиваемся.

Вечером мне написала Скалка.

Скалка: привет. Ну что завтра в Лабиринт идем? Денег надо заработать… да и шмот выбить на дкп.

Слон: слушай, куда тебе столько дкп? Ты же уже полностью одета, ну кроме бижи… хотя она у тебя вроде нормальная.

Скалка: вот именно, что вроде! После сегодняшнего нашего представления я просто сгораю от желания стать еще сильнее. Столько адреналина и удовольствия от боя я еще не испытывала. Вообще, знаешь, что сейчас почти весь Серый Закат занят тем, что собирается в данджи или еще как-то дкп или голд зарабатывает. Сейчас такой подъем в легионе, что я просто поражаюсь.

Слон: ну да, защитить замок всем нам охота.

Скалка: а то! Представь себе милый уютный домик, где ты будешь жить. Сад за ним с деревьями, дающими удивительно вкусные плоды. Утро, солнечные лучи заглядываю в твое окно, будя тебя в твоей постели. Не надо спешить, впереди куча времени. Пьешь вкуснейший чай, сидя за столиком в тени

деревьев своего сада…

Слон: комары нежно впиваются в твою кожу, пока еще прохладно и нет полуденного зноя…

Скалка: какие комары!!! Короче идешь завтра танчить?

Слон: конечно, а ты меня в свой домик позовешь?

Скалка: нет. Слон в моем уютном маленьком домике не поместится! Тем более с комарами.

Слон: злая ты…

Она промолчала. Ну да, похоже, Серый Закат теперь весь помешан на новой возможности. Построить свой дом и жить в нем. Наконец в этом мире появится место, которое каждый сможет назвать своим домом. Обустроить как ему угодно, может даже домашнюю зверушку завести…

Ладно. Надо отдохнуть после сегодняшнего, да и завтра тяжелый день… опять эти Лабиринты.

Глава 21. Ставки.

Очередной Лабиринт пройден. Выйдя из данджа, я задумался, чем бы мне заняться. Надо лететь в столицу. Есть несколько дней, до очередного похода в инст, так что опохмел поделаю.

Оказавшись в столице, мне на глаза попался служащий Арены, спешащий по своим делам. Точно! Арена! Надо хотя бы сегодняшние пять боев отыграть, а то забросил ее вконец. Оказавшись внутри здания арены, подошел к стойке и протянул золотой за вход человеку за ней. Он, удивленно взглянув на меня, произнес.

- Господин Слон. Мы изменили решение насчет ваших ограничений - начал он, а я с ужасом подумал, неужели придется вернуть пять тысяч знаков арены?????? - Дело в том, что нам пришлось применить подобные меры еще к нескольким игрокам, так что у нас появилось новое правило, относительно, таких как вы. Вы можете участвовать в боях арены в любом формате только пять раз в день, однако, не посещая их, вы начинаете копить свои посещения. К примеру, за два месяца и три дня вашего отсутствия, вы накопили триста пятнадцать боев на арене. По пять боев за сутки. Вы можете провести эти бои в любое удобное для вас время. Ограничения подобного рода вступают в силу для любого игрока набравшего пять тысяч знаков арены. Наша сделка с вами аннулирована, но те пять тысяч знаков остаются вам, в знак нашего неверного решения в той ситуации. Относятся эти правила к любым форматам боев.

- Спасибо… - только и смог сказать я, отдавая золотой и регаясь на бой 1Х1.

Ну ничего себе! Только теперь получается, что для того чтобы получить ПВП вещи надо минимум три месяца сражаться на арене, ради одного кольца???? Ахереть мне повезло. Пять тысяч знаков на халяву… многое изменилось…

Раньше я сражался на арене в форме черного мишки. Из-за того, что я не единственный медведь, приходивший на арену, меня не сразу узнавали и признавали. Теперь же я в форме медведя белоснежный! Стоило мне попасть на арену и выиграть первые пятнадцать боев, как противник сразу начал сдаваться. Вызов на арену - печальный взгляд врага, и он просто сдается - моя победа. Иногда мне везло и приходилось сражаться, однако все чаще противник стал сдаваться. Оказавшись в главном зале арены, я прождал полчаса вызова на бой. Подошел к стойке, спросив, в чем дело. Ответом была злая усмешка служащего и слова:

- Никто не хочет подавать заявку, пока вы в зале. Не хотят люди терять время на вас. Многие просто ушли сегодня.

Клан чат:

… народ! Кто хочет поднять голды быстро в столицу на арену! Сейчас там Слон будет с ХИК сражаться…

Слон: в смысле?

Но мой вопрос потонул в сообщениях радости от предстоящей халявы.

- Мм, уважаемый, могу ли я делать ставки на себя? - Спросил я хмурого управляющего.

- Конечно, но вы, как участник боя, не можете ставить на себя больше десяти золотых. А так максимальная ставка сто. И ставка принимается только на вашу победу.

- Тогда ставлю на каждый свой будущий бой по десять золотых. - Улыбнулся я.

Служащий сморщился, но правила есть правила. Он принял мои ставки.

- В случае победы, ваш выигрыш будет зависеть от ставки на противника. К примеру, на вас поставили в общей сложности тысячу золотых, несколько игроков, а на противника две тысячи. Значит, что один ваш золотой равен двум вашего противника. В случае вашей победы вы получите тридцать золотых - по два за каждый ваш золотой, плюс ваша ставка. В случае победы противника человек, поставивший десять золотых, получит пятнадцать - своя ставка плюс по половине золотого за каждый свой золотой.

И в этот момент в зал ввалилась веселая толпа. ХИК. Тут были все: маги, луки, воины, сины. Они все хотели подраться со мной. Видимо Имперская награда за мою голову была еще в силе. И через минуту вызов на бой.

К вечеру я провел пятьдесят боев с ХИК. Везде вышел победителем, хотя это и стоило мне немалых сил. Я был настолько разбит к концу дня, что едва смог дойти до гостиницы и снять номер. Желая только об отдыхе я, забыв поесть, отправился спать.

Проснулся я от сильной боли в животе. Я был голоден. Притом полоска голода уже упала наполовину. Надо срочно спуститься и решить эту проблему, понял я. Отъевшись, мне пришлось ждать целый час, пока появится полоска сытости, заменяя голод. Теперь я ел, уже заполняя ее. Блин вот ведь, целых полтора часа впустую, и все из-за вчерашних боев. Почувствовав себя нормально, я снова отправился на арену. Там был аншлаг.

Рассвет и ХИК орали друг на друга, спорили, но когда я зашел внутрь, все разом смолкли.

… я же говорил, что он придет! - Проорал один из Рассвета. - Он не боится трудностей!

Из его слов я понял, что спор был из-за моего отсутствия. Улыбнувшись, я заметил, как кто-то из ХИК протянул говорившему мешочек с деньгами. Ясно. Спор еще и на деньги был. Видимо заключили сделку, заранее оговорив, что если кто-то из Рассвета свяжется со мной по ее поводу, то автоматом мой клан проиграет. Способы отследить честность сделки в игре имелись, и это не было редкостью. Я ведь не получил ни одного привата за утро.

В течение двух дней я сражался с сильнейшими бойцами ХИК. К сожалению, я проиграл около десятка боев. Без вариантов. И еще столько же из-за случайности. Когда я отыграл все доступные бои, все разочарованно выдохнули. И ХИК и Рассвет.

… жаль, когда в следующий раз придешь? - Спросил кто-то из толпы ХИКа. - Было интересно и весело.

- Месяц-два. Накоплю заходы и приду. Узнаете по недовольству в мировом или городском чате. Не боись. - Ответил я.

… и все-таки ты проиграл двадцать три раза! Хотя не спорю, силен…

… да проиграл он, потому что танк! А дрались против него ваши топовые дамагеры! - Попытались защитить меня сокланы.

… да ладно. Главное, что не сбежал, желая легких побед, а сражался достойно! - Ответил тот же голос из ХИК.

Было странно слышать подобное от врага, но приятно. Оказалось что игроки, участвующие в бою и делающие на себя ставки, в случае победы не платят налог Арене. Остальные же, в случае выигрыша своей ставки, платят стандартный налог в десять процентов от выигрыша Арене. Оказалось, что чуть ли не каждый из игроков Рассвета делающий на меня ставки оказался в плюсе по итогам этих дней на несколько тысяч золота! Не на каждый бой делали ставки, иногда противник казался слишком сильным, и ставили на него. Я же получил выигрыш всего лишь в восемьсот золотых. Гильдия же обогатилась за счет налога на прибыль на сотню тысяч золотых.

Возможность ходить на арену кончилась. Завтра в Лабиринты. Опохмел не сделал. Печально.

Клан чат:

Лесник: так. Все, кто делал ставки на Слона, кладете в гильд банк десять процентов от вашего общего выигрыша. Не обсуждается. Эти деньги будут переданы Слону. Он их заслужил.

Это будет справедливо.

Народ поворчал, но в итоге решили что, да, так будет лучше. Я же через час, специально посетив банк гномов, обнаружил в своей ячейке поступление в девяносто семь тысяч!!!

Слон: спасибо…

Меня в ответ поздравляли с победами, благодарили и радовались деньгам, полученным на халяву.

Я тут же отправил пятьдесят тысяч на банковскую карту сестры. Оставалось еще с учетом моих сбережений восемьдесят три тысячи золота.

Отдохнув за ночь в гостинице, с утра я уже летел к Лабиринтам.

Глава 22. Осада.

Весь следующий месяц был заполнен скучным фармом Лабиринта, мобов в его округе и собиранием растений для алхимии. В итоге я добил девяносто четвертый уровень и апнул девяносто пятый. Серьезных изменений в моих параметрах не произошло. Лишь мой сет и когти немного подняли свои характеристики за счет моего увеличения уровня.

Внимание. Замок Белый 2 уровень (Рассвет) будет доступен для нападения через три дня.

После этого сообщения, я отправился в Питер 3 и варил опохмел для гномов и настойки для себя и клана за ДКП.

Лесник забрал големов, с моего разрешения, из Замха и теперь Белый защищало девять этих созданий. Десять тысяч человек так же оставили в Элифе. Остальные были на защите.

На этот раз ХИК подготовился более основательно. Вдалеке мы видели осадные башни и требушеты, что ли. Когда остался час до атаки, противник двинулся вперед, занимать позиции. Это действительно были требушеты и осадные башни. Более того, были видны лестницы в руках бойцов.

Для защиты Белого были доступны следующие приспособления: бревна на стенах, для скидывания вниз; смола или что это было, в общем, горючая смесь, которую лили вниз, а потом кидали туда факелы; а так же простые камни весом по килограмм десять каждый. Все это стоило денег и Рассвету пришлось раскошелиться на эти новшества, поэтому их количество было ограничено нашим кошельком.

Сорок тысяч бойцов, не поместившихся внутри крепости, поставили на поле у угла крепости между направлением атаки Империи и Хаоса. Куда их отправят, будет ясно в бою.

Внимание. Битва за Белый 2 уровень (Рассвет) началась.

Время до окончания 8 часов. Умершие игроки покидают поле боя до окончания сражения.

Ого! Появилось время до окончания боя! Живем!!!

Лесник: не расслабляться. Время появилось после небольшого обновления, которые теперь ставятся без выключения серверов! Дело в том, что в одном из секторов была осада замка и пришедшие почти двести тысяч человек, после первой атаки просто стояли и ждали, пока их противника не выкинет с игры. Сами они зашли ровно к осаде, в то время как защитники подобной ерундой не страдали. Итог: через четыре дня замок был захвачен. Из пятидесяти тысяч защитников в момент атаки вне

игры было пятнадцать. Видимо в их легионе были шпионы. Во время боя выкинуло еще несколько тысяч защитников. В общем дибилизм.

Чеснок: это как? Ведь все играют ночью, в одно время, как могло одних выкинуть, а других нет?

Лесник: а часовые пояса уже отменили? У всех время разное. Так вот атакующие, чтобы не выкинуло раньше времени, ждали полночи и только потом заходили. Ясное дело, что выходные брали на следующий день. А защитники как зашли вечером, так и просидели до утра. Многих и выкинуло, когда пришло время. А потом работа. Да и десять часов в стуки никто не отменял. В общем, хорошая работа и подбор атакующих сделали свое дело. Администрация замок не вернула, но поставила обнову со временем.

Враг начал движение. Мы ждали. Вот остановились требушеты. Их стали заряжать. На их защите осталось около десятка тысяч человек. БУМ.

… аааа, сука, они по нам бьют!!!

Больше двух сотен человек стоявших вне крепости погибли от первого залпа требушетов с двух сторон - Империи и Хаоса. Жопа.

… Вперед!!! Снесем Империю!!!

Раздались крики наших командиров. Наша армия рванула в едином порыве в сторону Имперских требушетов. Несколько тысяч человек, в том числе весь Серый Закат, сели на коней. Я же превратился в птицу и взлетел над нашей армией.

… ТОЧНО!!! ВСЕ ОБОРОТНИ В ПТИЦ!!! Атакуйте требушеты Хаоса! Конница туда же! Остальные на Империю.

Я в окружении где-то тысячи птиц летел над нашей конницей. Мы нападем только после ее столкновения с врагом. Основные силы Хаоса уже были у стен и не успевали прийти на помощь защитникам требушетов. Однако врага у требушетов было около десятка тысяч, нужна ли им помощь?..

Осадные башни по четыре с каждой стороны шли к угловым башням крепости. Они собирались устроить массовую высадку войск в одном месте, и даже если нам удастся поджечь пару из них, расстояние между ними было таким, что при разрушении одной осадной башни она не заденет другие. Требушеты же били по центру стены, снося своими снарядами защитников и снижая ее прочность…

Осадные башни Хаоса с одной стороны и наемников с другой шли к одной угловой башне. Империя и Крылья шли к противоположной башне с другой стороны крепости. Если им удастся высадить десант на стену со всех восьми башен, они закрепятся на стене и проникнут внутрь крепости. Это понимали

и они и мы. В это время требушеты долбили центр стены, и через пару часов такой работы она точна будет разрушена в тех местах, значит, появятся проломы. Те из врагов кто не успеет умереть или взобраться на стену по башням пойдут в эти проломы…

…Башням удалось подойти к крепости без проблем. Тащившие их игроки, толкали ее изнутри под защитой ее стен. Выдыхались очень быстро, и им приходилось меняться. Так что часть бойцов врага была некоторое время недееспособна. Вот опустились перекладины навершия башен. В образовавшийся проход сразу полетели горшки с горючей смесью и факелы. Милишники врага готовившиеся ударить сразу, как только опустится перекладина, заорали и горящими факелами стали падать вниз. Вершины всех башен запылали. Из-за того что наверху в основном были бойцы ближнего боя, не маги, огонь распространялся очень быстро, не давая им сойти на стену. Рассвет же просто расстреливал противника, не получая никакого ответа. Рухнула одна башня, вторая, как вдруг пожары стали стихать. Маги вступили в бой и стали тушить пожары. Началась высадка. Осадные лестницы были лишь поддержкой для башен. Тонкий ручеек взбирающихся по ним игроков лишь вносил хаос в наши порядки, не давая нам сосредоточиться на защите от десанта…

…Конный отряд быстро преодолел расстояние до требушетов Хаоса. Их защитники уже построились и ждали нашей атаки. Оборотни приземлись позади противника и, перевоплотившись, стали давить врага с тыла. Хаосята не ожидали нападения с воздуха, точнее прошляпили момент нашего взлета…

…Тридцать пять тысяч игроков Рассвета двигались по направлению к требушетам Империи. На помощь к ним, бросив осадные башни, выдвинулись все атакующие в этом направлении противники…

…Десанту удалось закрепиться только в одном месте, там, где атаковал Хаос. Но пробиться дальше они пока не могли, наращивая силы на стене. Угловая башня крепости была целью их атаки, но там Рассвет сосредоточил милишников, и она пока была в безопасности…

…Пылали требушеты Хаоса и Империи. Воины, не поместившиеся внутри крепости, сделали свое дело. Из почти тысячи оборотней выжила лишь сотня, из конницы, помогавшей им, один альянс, то есть пятьсот человек. Армия же атаковавшая требушеты Империи потеряла двадцать тысяч человек…

…До противника у пролома оставалось шагов двести и уже первые заклинания и стрелы поразили бойцов Рассвета. Хаос ликовал! Неужели все? Неужели победа? Что с остальными? Они

неслись прямо на последних выживших на этом участке…

…В окружении врагов Скалка с последними пятью десятками бойцов услышали звуки боя у стены, там были башни! Неужели? Она направила остатки отряда туда и увидела такой родной Рассвет. Свои!..

…Уголек, командовавший отрядом на стене, которую атаковали Крылья, спустившись по осадным башням в толпу врагов, с удивлением увидел пробившийся к ним отряд. Так вот кто отвлек на себя врага, вот почему атака на стену прекратилась…

…Иней вдруг услышал странные крики позади бывшей охраны требушетов. Через несколько минут стала понятна причина этих криков. Рассвет начал давить врага, у них не осталось целителей!!!! Кто-то их убил! Но кто???..

…Хаос был потрясен, оказавшись атакованным сбоку Рассветом! Откуда они тут? Да сколько их всего? Радостные крики впереди и сдерживающий наемников противник вызвал такую злость у командира прорыва Хаоса, что он дал приказ:

- С первого по пятый рейды, снесите всех у пролома, остальные защищаемся от этих!

Нужно получить помощь от наемников, иначе…

… РАССВЕТ!!! РАССВЕТ!!!

Раздавались счастливые крики отряда Инея. Они уничтожили последние силы Крыльев тут, в проломе! Он не знал что Скалка и Уголек, объединив свои отряды, и были теми, кто помог им выжить. Их скелеты ничем не выделялись от остальных. Каждый делал, что мог, чтобы спасти крепость от разрушения…

…Наемники, наконец, прорвались сквозь пролом и присоединились к Хаосу, уничтожая последних, как они думали врагов. Эти противники были странными, их было легко убивать, хотя они и сопротивлялись, но…

- Иней отбил атаку Крыльев. Последние пять тысяч с Элифы, предыдущих уже нет, Хаос перемолол, не могут сдержать напор врага. Иней уже идет к ним на помощь.

- Хорошо. У нас есть один голем, так?

- Да, берегли для защиты цитадели, потянуть время…

- Выпускай…

Внимание. Легион Рассвет удержал Крепость Белая.

Внимание. Крепость белая получила уровень 3. Прогресс 65345/500000.

Очнулся я на кладбище Элифы, ближайшей деревни от нашего замка. Меня волновал только один вопрос - мы отбились? Ответ на него получил сразу, стоило только взглянуть на чат легиона. Фуууууухххх. Повезло нам или нет, не знаю. Главное

результат.

Я починил все снаряжение, поел, вымылся в гостинице, построенной недавно.

Лесник: все, кто умер при осаде Белого, должны уже реснуться. Так что говорю сейчас. ПОЗДРАВЛЯЮ С ЭТОЙ ТЯЖЕЛОЙ ПОБЕДОЙ!!!!! Мы стали ближе к нашей цели. Уровень нашего замка третий! Мы заложили еще одну деревню у найденной каменоломни. Так что теперь материалы для починки замка станут дешевле. Еще мы решили, что надо создать помимо конного отряда, отряд оборотней! В этом сражении они показали себя с лучшей стороны. Благодаря их действиям удалось отсрочить падение нашей угловой башни, и это стало одним из кирпичиков нашей победы. Так же я хотел бы поблагодарить тех, кто оставался в Элифе и смог найти в себе силы прийти к нам на помощь, несмотря на некоторые обстоятельства. Вы очень нам помогли. Без вас мы бы, скорее всего, проиграли. В общем, эта победа всего сообщества Рассвет. Еще раз поздравляю! Отдыхайте.

До ночи я просидел в таверне, празднуя со всеми нашу победу.

В течении следующего месяца были только походы в Лабиринт и убийство мобов вокруг него, сопровождаемый сбором трав. Когда пришло время осады, мы *огорчились*, что никто не пришел нас осаждать! Видимо деньги у ХИК не бесконечные и им нужно время для подготовки. Через восемь часов после начала осады она закончилась и мы разошлись по своим делам. Я, отказавшись идти в Лабиринт, отправился в столицу и провел там триста боев. Как и в прошлый раз пришли ХИК и сражения были интересными, а главное прибыльными. В этот раз я проиграл уже около сорока раз, начав подозревать, что постепенно побед у противника станет только больше. Слишком грамотно они стали действовать против меня, основываясь на знании моих слабых и сильных сторон. Потом я пошел к учителю оборотней. Сделать это нужно было давно, ведь уже скоро девяносто шестой уровень, а я так и не изучил умений на девяносто пятый. Умению изучаются каждые пять уровней игрока, и улучшаются у наставника, если достигли определенной планки развития. Первые умения, которые были у меня, достигнув десятого уровня, улучшались в более мощные, которые в свою очередь, достигнув пятидесятого уровня, превращались в нечто более серьезное. Сейчас я смог развить несколько умений, постоянно используя их, до сотого уровня. Поэтому и произошла такая задержка в посещении наставника. Я просто их качал. Никаких новых умений

до сотого уровня не оказалось, зато я улучшил несколько старых. Остальные остались без изменений:

Магические умения доступные в форме гризли:

Четвертая Длань Исцеления - вы восстанавливаете по 400ед. здоровья раз в 3сек. В течении 12 сек. Затраты маны 160. Откат 12 сек. Количество восстанавливаемого здоровья зависит от интеллекта.

Третья лоза природы - вы обездвиживаете противника на 6сек. В течении действия эффекта цель получает по 150ед. урона каждые 3 сек. Любая атака на цель во время действия эффекта проходит со 100% шансом. Откат 12 сек. Урон зависит от интеллекта.

Третья мышь - вампир - вы призываете помощника, сражающего на вашей стороне. Здоровье, урон зависят от надетых на него вещей. Специальное умение - поглощение жизни.

Лунная песнь - вы восстанавливаете 10% здоровья. Откат 10 минут. Зависит от интеллекта.

Вторая волчья песнь - Действует только на себя. На 30 минут увеличивает ваше здоровье на 500 единиц, сила, ловкость +10.

Физические умения доступные в форме гризли:

Таран - вы бежите на противника, сбивая его с ног и нанося урон. Урон зависит от успешности тарана. Скорость бега увеличивается на 150% на 10 секунд. Откат 15 сек. Зависит от физической атаки.

Удар лапой (5 когтей) - Физ урон 2.5Х (показатель физической атаки) ед, станит цель на 4 сек. Откат 10 сек.

Укус (5 зубов) - Физ урон 2Х (показатель физического атаки). Шанс 10% нанести кровотечение. Откат 5 сек.

Бешенство - Вы встаете на задние лапы, и ваш урон увеличивается на 250%. Откат 3 минуты.

Вой троих- Вокруг вас сотрясается земля. Все враги в радиусе 7 метров от вас получают урон 1.3Х (показатель физической атаки) и оглушаются на 3 секунды. Откат 1 минута.

Рык -Провоцирует всех врагов в радиусе 15 метров на агрессию по отношению к вам, и заставляет атаковать вас в течении 7 сек. Откат 10 сек.

Защитные умения доступные в форме гризли:

Черная шерсть-*Ваша шерсть приобретает черный оттенок, и уменьшает получаемый вами урон на 80% в течении 12 сек. Ваша скорость передвижения во время действия умения уменьшается на 25%. Откат 5 минут.*

Защитник - окружает дружественную цель щитом на 15 сек. Пока на цели висит щит, вы получаете 90% всего урона

предназначенного ей.

В магических умениях все так же прописывались базовые значения, без учета моих характеристик. Например, Дланью я хилил себе уже не 400 - 450, а 455 - 512. Было бы еще больше, но интеллекта у меня мало. Физических умений у меня, как обычно, дефицит, потому часто бью автоатакой. К сожалению, танки не дамагеры и наша задача выживание, а не нанесение урона. Но на арене благодаря станам, кровотечениям, лозе, я чувствую себя очень неплохо. Броню пробить трудно, регенерация здоровья у меня достигает двадцати здоровья раз в три секунды. Даже в бою! Есть отхил, шерсть. В общем, консервная банка, мучающая своего врага. Мне нравится!

Прошло три месяца. Напряжение в клане возрастало. Пусть мы больше воевали с ХИК в открытую, так мелкие стычки, дуэли, пусть они даже не пытались отстроить замок для Хаоса, но чувствовалось, что они копят силы. Весь Рассвет, да и Серый Закат все это время качался при любой возможности. Чуть ли не все стали ходить на арену. У всех появилась цель, реальная цель, которой мы все хотели достичь. Одно то, что мы своим составом можем противостоять в три-четыре раза превосходящему противнику, пусть и на осаде, вызывало у большинства желание стать как можно сильнее. Каждый бой, каждая осада снимались нашими согильдийцами и монтировались специалистами в реальности. На нашем сайте появлялись видео всех наших боев. На них было прекрасно видно все. Были даже оборотни снимающие бой сверху. Операторы в воздухе были одеты во все красное, и их никто не трогал, на земле же снимали все, кто хотел, но все видео снятые с земли оканчивались одним - смертью оператора. Пусть съемка и происходила автоматически, стоило только пожелать, и капсула снимала видео действий игрока, но длительность жизни обычных бойцов была небольшой. Заки же снимать видео не могли. Мы лишились этой возможности, получив тут жизнь, но это никого из нас не огорчало. ХИК так же имел своих операторов одетых в красное и летающих вместе с нашими. Друг друга они не трогали.

Спец эффектов не было. Сама игра была сплошным спец эффектом. Все было так реалистично, что появилась даже ограничение 18+. Еще бы. Операторы убирали ограничения на кровь, снимая свои материалы, для других это действие было дикостью. Садистов среди нас не оказалось. Стрелы прошивали тело и оставались там до излечения раны, после чего пропадали, будто их и не было. Мечи не отсекали конечности и головы, но наносили такие раны, что страшно было смотреть. Кровь была в каждом видео, и ее было столько, что происходи подобное в

реальности не то что один человек, а десяток не могли бы обеспечить ее объем. Магические скилы замораживали людей в разных позах, огненные заклинания наносили страшные ожоги. Плавили кожу. Все было слишком реально и оттого более зрелищно, но и страшно. Игроки, смотря видео и видя себя, мягко говоря были в шоке от того что видели. Заки же лишились возможности щадящей игры, и убрать реалистичность ран, боев в игре не могли. Это стало нашей жизнью, а потому многие из нас перестали сражаться, предпочитая мирную жизнь. Максимум что они делали - это охотились на монстров и ходили в данджи. Ну, а остальные просто привыкли. Я, например, привык к тому, что происходило во время боя вокруг.

Так вот все видео на нашем сайте было очень популярным. Их отрывки, собранные с разных боев, объединяли и получали просто жесть. Я посмотрел один такой ролик.

Воин Рассвета, оставшийся один, получая смертельный удар, успел использовать мощное умение на недобитого им противника и умереть вместе с ним. Врезающаяся в ряды ХИКа наша конница, наносящая переломы и хлещущая кровь от ударов тысяч мечей, топоров. Вид клина Серого Заката сражающегося в море врага, снятый с воздуха, был поразителен. Оборони, меняющие птичью форму на звериную, приземляющиеся на башне Хаоса. Гибнущие первые пумы и медведи и рыки приземлявшихся за ними остальных. Лучники, синхронно выпускающие стрелы и тут же вид осыпающихся костями и получающих раны противников. Магическая аое атака, сжигающая тела, замораживающая людей и падающие камни, разбивающие ледяные статуи. Бонусный урон от комбинаций заклинаний был для многих смертелен. Просто моменты сражения, где умирали стоящие рядом люди. Рушащаяся стена, погребала под камнями сотни игроков. В конце вид нашего замка и лежащие повсюду кости. Весь внутренний двор замка был покрыт ими, а что творилось на стенах, их проломах и рядом с осадными башнями… и все это с характерными звуками боя.

Пересматривая эти бои, парни и девушки лишь сжимали кулаки, узнавая себя или знакомых и желая только одного - выжить в следующем бою, не дать умереть тем, кто рядом. И эта была одна из причин такого подъема морали легиона. Вторая причина - свое княжество. Ради этого все сейчас и старались стать сильнее.

Столица. Кабинет Чарона.

- Господин Чарон к вам… - не успел договорить Чедыр, как его отодвинули в сторону.

Выцветшие глаза, седые волосы, борода и даже брови прямо указывали на преклонный возраст посетителя.

- Старейшина… - прошептал Чарон в поклоне.

- Ну, здравствуй Чарон. Ну что внук, нашел ты тех, кто сможет помочь нам? - Строго спросил посетитель.

- Да, господин. У меня на примете три путешественника. Двое гномов и лесной эльф.

- Лесной Эльф??? Ты издеваешься? Как тебе вообще пришло в голову такое? - С удивлением смешанным с гневом спросил пожилой гном.

- Он смог поразить нас своими делами и честностью. Он соблюдает договор, не смотря, ни на что. - Просто ответил Чарон.

- Кхммм. Я, надеюсь, что это крайний вариант. Но чем быстрее все произойдет, тем лучше. Ты должен сам это понимать.

- Да старейшина…

Священная Роща.

Даруан сидел в центре Рощи и общался со своими братьями.

… - Спокойно братья, скоро все произойдет. Нужно лишь подождать еще немного. - Спокойно говорил он другим Хранителям.

- Мы устали ждать Брат. И откуда уверенность, что он сможет? - Нетерпение сквозило в каждом слове отвечавшего.

- Мы еще живы, не так ли? Значит, он сможет.

- Но сколько еще нам ждать брат?

- Сколько потребуется Брат. У нас нет выбора. Таков Закон…

Глава 23. Сока 3.

Скалка: Куда теперь? По-моему мы заблудились.

Слон: нееее. Сейчас налево, потом либо прямо, либо вправо, смотря какой зал будет перед нами.

Скалка: вот блин. Ты знаешь, что твоей системой прохождения Лабиринта пользуется уже тридцать рейдов! И только пять из них укладываются в два дня…

Слон: а кто мешает им придумать свой способ прохождения? Мой же плохой оказалось…

Снова мы бродим в Демоническом лабиринте. Каждый поход сюда это испытание на крепость моих нервов. Несмотря на то, что я уже за полчаса разгадываю способ прохождения, все равно часть дорог оказывается, закрыта и рисунок всегда неверный! Именно рисунок перед дорогой неверный, так как мой способ работает всегда, правда с некоторыми накладками, как сейчас. Из-за того что я так и не смог понять почему не все дороги рисунка есть в лабиринте мы и бродим зачастую по несколько часов, прежде чем находим верный путь. Другие же группы зачастую просто блуждают сутки, просто пытаясь найти боссов, так как просто заблудились. Мой способ не идеален, но другого то нет! К тому же те пять групп, лидеры которых смогли полностью понять мой способ проходят эти несчастные лабиринты, как и я, всегда! Так что дело не в способе, а в людях.

ХИК уже начал проходить лабиринты, но все еще слишком редко. Скорее это просто удача, но их аналитики уже стали разгадывать лабиринты, а значит и способ прохождения. Проблема тут только в том, что работа аналитиков возможна только при удачном прохождении инста. Ну, или хотя бы при нескольких найденных боссах. Им нужен пример прохождения, а просто рисунки и рассказы о том как группы шли не найдя боссов им ничем не помогали.

Наши же умники, после объяснений способа прохождения выпали в осадок. Слишком много неточностей, но главное они поняли. Разработали систему прохождения, точнее там был просто список рекомендаций, и именно это и стало основой для всех лидеров групп штурмующих Лабиринт.

Наконец мы убили последнего босса, получив для легиона еще одно очков достижение этого данджа, и вышли на свободу!

Скалка: всем спасибо. Слон стареешь! Два дня и три часа на прохождение. - Она улыбнулась. - Ладно, через четыре дня сбор тут же.

Наконец отдых. После нашествия демонов, когда были

уничтожены деревни, все были в предвкушении новых заданий в реснувшихся деревнях. Все легионы хотели получить их в свое владение. Однако, что-то пошло не так. Ни одна уничтоженная деревня не появилась на своем месте. Форум игры был забит гневными сообщениями, саппорт не справлялся с потоком вопросов. В итоге на сайте игры появилась тема:

Уничтоженные деревни во время Нашествия Демонов.

В связи с грядущими изменениями поменялось очень многое. Теперь уничтоженные деревни не будут появляться вновь. НПС, если их убили, так же навсегда исчезнут. Нет разницы квестовый он или нет. Смерть для НПС - это навсегда. Возможно, у погибшего НПС есть сын или дочь, сдав задание которым, вы и получите награду, но так же возможно, что сдавать задание погибшего НПС больше некому. Тогда можете смело от него отказываться. Хорошенько подумайте, прежде чем совершать нападение на деревни. Их респа больше не будет.

Эта тема вызвала еще больше переполоха в игровом мире. Это игра, или что??? Но человек привыкает ко всему. Через месяц всем уже было плевать на смерть НПС. Все смирились с возможным провалом квеста из-за их смерти.

ХИК и Рассвет это время провели в простом каче. Казалось, что все забыли, что у нас война. Игроки обоих сообществ не трогали друг друга даже у данджей! Хотя все еще находились в состоянии войны. Нет, иногда случались стычки, но все настолько устали от битв, что желающих продолжать мелкие конфликты, было мало. В итоге во всем секторе воцарился хрупкий мир, не нарушаемый даже во время осад. У ХИК не было денег на полноценную осаду со стопроцентным результатом, у Рассвета не было людей, да и денег то же.

Эта идиллия закончилась с появлением надписи.

Внимание! Японский сектор Сока 3 открыл доступ в нейтральные земли.

Внимание! Через месяц спадет барьер сектора Питер 3, открыв доступ в нейтральные земли!

Внимание! Через месяц игроки сектора Питер 3 столкнутся в нейтральных землях с игроками сектора Сока 3.

Внимание! Переход внутри кластера Питер в сектор Питер 3 ограничен 1 неделей.

В течение недели первые сто тысяч игроков подавших заявку на переход в сектор Питер 3 станут постоянными жителями этого сектора. Как только пройдет данная неделя или наберется сто тысяч желающих, переход в данный сектор будет закрыт. Доступ в данный сектор откроется только для тех секторов кластера Питер, которые снимут барьер в нейтральные земли

своего сектора!

Переход из сектора Питер 3 в другие сектора кластера Питер, возможен только в течении недели начиная с сегодняшнего дня. Количество игроков неограниченно.

Внимание! Все новички (кроме человеческой расы), попадающие в игру в кластер Питер, лишаются возможности начать игру в секторе Питер 3.

Это был шок для всех. Получается, что какой-то японец апнул сотый уровень, открыв тем самым доступ для своего сектора в нейтральные земли! У нас же в секторе максимальный уровень, которого смогли достичь, всего лишь девяносто семь…

Я в это время охотился на демонов вокруг Лабиринта, качая себя и профессию травника. Вернувшись в деревню, чтобы получить больше информации, увидел, что Лесник сделал сообщение для легиона.

Лесник: ДАААААА, ребят. Это полная пятая точка. Японцы получили в свое распоряжение нейтралку на месяц, и хрен кто им там помешает! Они будут фармить боссов, новых монстров, будут добывать новые ресурсы и делать более качественный эквип. Похоже, наша война с ХИК аукнулась нам, да и всему сектору. Если бы мы не теряли время на сражения, то думаю, могли бы открыть нейтралку быстрее японцев. Ну чтож. Теперь мы знаем, что наши соседи япошки. Я уже списался с руководством ХИК, и нами было принято решение: прекратить все военные действия между нашими кланами. Сейчас надо бросить все силы для усиления нашего состава, хотя уже поздно. У нас есть месяц подготовки…

Внимание! Война между ХИК и Рассвет окончена!

Его сообщение прервала эта новость.

Лесник: далее. Все ходите на арену! Бижа, шмот с нее очень сильно помогут в войне против японцев. Мы пока не знаем, что именно ждет нас в нейтралке, но наш Белый замок находится на границе с ней. Возможно, на него нападут. Данджи, арена, убийство монстров, прокачка профессий… делайте все возможное, чтобы стать сильнее. Нас ждут тяжелые времена. Если уж у них есть человек сотого уровня, то думаю средний уровень японцев около девяностого. У нас же всего лишь восемьдесят пятый. Так же в течении этой недели к нам придут последние люди с центров, успевшие поднять пятидесятый уровень. По нашим подсчетам их около десяти тысяч. Они не переходили раньше, потому что тут качаться было сложнее из-за стычек с ХИК. Теперь же у нас нет выбора, к тому же в секторе мир. Это последнее наше подкрепление с кластера, до тех пор, пока один

из секторов не откроет нейтралку. Их уровни не велики, но хоть что-то. Тех же, кто начнет играть в нашем секторе за людей, я в расчеты не беру. Слишком мало таких будет. На этом все. Постарайтесь стать сильнее, от этого зависит наше будущее.

Было видно по голосу Лесника, что он очень устал. Видимо то, что произошло, стало очень неприятным сюрпризом, к которому мы были не готовы. Ландо уж. Чего сожалеть о прошлом? Надо готовиться к будущим неприятностям.

Дворец князя.

Перед князем стояло более тридцати путешественников. Он внимательно смотрел на их удивленные лица.

- Наверняка вы гадаете, зачем я собрал вас здесь… - начал князь и сделал паузу, будто давая возможность высказать слушавшим его людям свои предположения. Никто не проронил ни слова. - Чтож, я скажу. Осталось семь дней до падения барьера с нейтральными землями. Что такое барьер и территория за ними я тоже скажу. Вы должны знать.

Сто лет назад все расы этого мира жили в мире и согласии. Строили свои города и поселения. Не было никаких границ, мы были одним народом, не делающим различий между гномами и эльфами, между орками и тритонами. Мы были едины. И у каждой расы были свои боги. Конечно, из-за такой жизни стали появляться полукровки, но в основном все жили так, как завещали нам Боги. Но однажды появились демоны со своим Богом. Пришли они из земель, которые сейчас называются нейтральными. Началась война. Десятилетия мы сражались с ними. Появились новые направления магии, такие как некромантия, появились предатели своих народов. В итоге нам удалось остановить демонов, но их последователи среди нас не успокоились и некроманты продолжили войну. В этой войне погибли многие. У каждой расы были свои столицы, и все они были уничтожены, кроме человеческих. Остатки народов спрятались за стенами наших городов, отдав некромантам свою землю. В течении пяти лет из Питера никто не выходил, запасы продовольствия были, и нам удалось выжить. Так же никто вне города не приближался к его стенам. Но еды становилось меньше и, собрав последние силы, мы вышли из города. Какое же было наше удивление, когда мы обнаружили чистый мир без следов некромантов! Лишь в некоторых местах остались логова зла. Вы называете их Данджами или Инстами. Но чем дальше мы шли, тем больше поражались произошедшим переменам в природе. За

десятилетия войн звери, растения, люди, гномы, эльфы, в общем, многие мутировали под воздействием кипевшей вокруг магической энергии и стали монстрами. Безобидных зверей больше не было. Повсюду жили мутировавшие монстры, нападающие на все живое. В конце концов, мы дошли до мертвых земель. Война не прошла бесследно. Земля умерла, а вместе с ней и природа. Мы шли дальше, но чем дальше мы продвигались, тем труднее было защищаться от нападений монстров. В итоге нам удалось найти Демонический Лабиринт и дальше мы уже не могли идти, так как потеряли слишком много воинов. Наши маги создали барьер, отрезав нас от Нейтральных земель, и мы вернулись в столицу.

За пределами города было слишком много монстров, и, объединяясь, они уничтожали наши деревни, которые мы ставили в надежде начать новую жизнь. Тогда маги всех рас попросили Богов о помощи. Но платой за помощь было изгнание всех кроме людей из этого мира. Только мы смогли сохранить свои города. Только нам удалось сохранить достаточно сил для возрождения своего народа. Все согласились. Немногим представителям других рас все-таки разрешили остаться в этом мире, но их было слишком мало, для возрождения утраченного величия. Так мир был поделен на Кластеры, а они в свою очередь на сектора. Границей секторов стали горы, начинающиеся от столицы и тянущиеся вплоть до нейтральных земель. Мы стали строить деревни и защищать их. Монстров оказалось много, но все же недостаточно, чтобы мы не могли с ними справиться. Так мы и стали продвигаться к границе с нейтральными землями, строя свои деревни рядом с логовами зла, для их контроля.

Прошло десять лет. В течении этого времени Боги больше не отвечали на наши мольбы. Они ушли, оставив нас. И тут появились вы. Изгнанники смогли выжить на маленьких клочках земли в неизвестных нам землях. Там вы и стали появляться. Тогда мы и узнали, что изгнанники живы. Сотни представителей каждой расы вернулись в наш мир, найдя новый дом среди тех, кому было дозволено остаться. А потом в наш мир из тех убежищ стали проникать вы. Тысячи путешественников пришедших в наш мир, чтобы помочь нам вернуть былую славу, земли, мир.

Когда началось второе нашествие демонов, мы испугались. Мы решили, что это конец, что нет надежды. Но вы спасли нас! Вы показали, что способны одолеть их. Я благодарен вам за это. За то, что вы дали нам надежду. Теперь же рушиться барьер. Не подведите нас. Мы в вас верим! Я не знаю кто такие японцы, но если они такие же, как демоны, то вы должны защитить эти земли.

Десять лет назад мы стали возрождать жизнь на этих безлюдных землях. Десять лет мира. Вы принесли войну своим появлением тут. Междоусобную войну! Я знаю, что сейчас вы отложили свои обиды и распри в сторону. Я знаю, что мы, сто лет назад живя в мире, не смогли победить врага, потому я говорю вам: Объединитесь! И быть может, вам удастся то, что не удалось нам.

Главы всех крупных легионов стояли перед князем и с удивленными глазами слушали его рассказ. Никто не задумывался о прошлом этого мира. Точнее информация о прошлом была недоступна вообще. Ни в библиотеках, ни при расспросах НПС. Тут же сам князь рассказал историю этого мира…

Глава 24. Подготовка.

После объявления о падении барьера все будто с цепи сорвались. Аукцион лихорадило. Лесник вложил все деньги в восстановление Замха, тем самым вернув его ключевое значение в секторе. Еще бы, ведь после уничтожения части деревень демонами, доход каждой выжившей деревни увеличился, чуть ли не три раза. На Элифу это не распространялось, она была слишком далеко от данджей и являлась больше базой для заков. Конечно, у легиона был свой замок, но эта деревня стала местом отдыха всех заков нашего легиона.

Двенадцать тысяч человек из центров с соседних секторов нашего кластера влились в наш легион. Более того, заков стало триста двадцать три человека! На форуме игры, да и в мировом чате периодически стали появляться объявления о наборе в легион Серый Закат. Проверки, и жуткий отсев идиотов, не понимающих, что набор открыт только для заков, занимал много времени, но результат на лицо. Люди, для которых этот мир заменил реальность, с радостью вступали в наш легион, когда узнавали что дает крепость десятого уровня. Возможно, среди них и были шпионы, но как считал Калаш, после нескольких месяцев жизни в Закате они перестанут ими быть. Все-таки психология у людей меняется, когда они понимают что жить придется в этом мире и желание оказаться среди таких же как ты сам, сильнее денежного вопроса. К тому же деньги не проблема, если имеешь столько времени на игру и знаешь, как их заработать. Да даже просто уничтожая все живое можно стать довольно состоятельным.

В этот месяц в Рассвете окончательно сформировалась группа крафтеров, группа воинов и группа фармеров.

Крафтеры полностью забили на кач. Нет, они ходят в данджи раз в реальные сутки, то есть по откату, но все остальное время посвящают сбору ингредиентов и созданию вещей. Можно сказать, что они безвылазно живут в Белом, если бы не их походы за ресурсами за его пределы. Таких людей оказалось около пяти тысяч, что оказалось недостаточным для легиона в целом. Одни из них собирают ресурсы, другие только крафтят, третьи занимаются и тем и другие, четвертые только перерабатывают сырые ресы в пригодные для крафта. В общем, постепенно они стали делится на различные специальности, тем самым увеличивая производительность клана в целом.

Фармерами оказалось большинство легиона. Сорок тысяч человек. Кроме фарма данджей, они еще уничтожают монстров,

добывая те ресурсы, которые нельзя собрать или добыть при помощи профессий. Мясо для кулинаров, камни душ для сокетов, кровь демонов и разные алхимические ингредиенты, получаемые лишь при охоте на монстров, даже добыча шкур легла на их плечи, из-за нелюбви крафтеров к охоте. Различный шмот, падающий с монстров, так же шел не в магазин НПС, а крафтерам легиона. Из тканного, ненужного шмота они добывали ткань, из кожаного кожу и так далее. Как таковое ПВП этих людей не интересовало, но они прекрасно понимали, что иногда нужно сражаться за право жить так, как хочется им. То есть за право иметь свой замок, за право фармить там, где им хочется! А главное за возможность бить редких монстров, боссов и получать за их убийство ценный лут. Монстры просто рыдали, ведь после заключения мира, они стали чуть ли не единственными жертвами игроков.

Воины легиона, коих оказалось всего тысяч пятнадцать, так же фармили инста по откату. Это необходимо для повышения уровня, и было лишь неприятной повинностью для них. Остальное время они посвятили учению сражаться в строю. Так же они постоянно сражались на аренах, зарабатывая ее знаки для покупки бижи и шмота с уклонов в ПВП. Как ни странно, но тренировки не прошли даром. Все эти учебные бои принесли много пользы. В реальных сражениях мы получали боевые татуировки, тренируясь же стали получать татуировки типа:

Легионер (1 штука) - *сражаясь рядом с другими легионерами, вы получаете бонус +1% к ПВП атаке и защите.*

Ветеран (1 штука) - *пока вы живы, все легионеры в радиусе 5 метров от вас получают бонус +10% к восстановлению бодрости, +3% к уклонению, +3% к парированию, +3% к блоку щитом, +3% уменьшение урона от любой магии.*

Офицер (1 штука) - *пока вы живы, все легионеры и ветераны в радиусе 25 метров от вас получают бонус +3% ко всем основным параметрам, + 3% к маг и физ защите, +3% у урону.*

Командир (1штука) - *пока вы живы, все легионеры, ветераны, офицеры получают бонус в радиусе 50 метров +5% к максимальному здоровью и мане, +5% шанс провести успешную атаку, +5% уменьшение чувствительности боли.*

Костоправ (1 штука) - *ваши исцеляющие умения, направленные на легионеров, ветеранов, офицеров, командиров, получают бонус +1% к исцелению.*

Притом татуировки получают все, кто тренируется. Количество татуировок зависит от успешности тренировок. У одного человека может быть только одна татуировка из списка. Даже хилы, получая костоправа, не считаются при этом

легионерами. Командующий состав же получает ветеранов, офицеров и командиров. И количество таких татуировок зависит от качества командования, и получить их оказалось довольно трудно. Зачастую даже тысячники, командуя своим отрядом, имеют татуировку легионера! Так что пока способ получения этих татуировок хоть и понятен, но не совсем. Таким образом, легион стал тренировать собственное сильное войско. Лесник даже заставил абсолютно всех пройти тренировку хотя бы на легионера! Так что скучно не было. Чем больше татуировок подобного рода на одном человека, тем он сильнее в бою.

Я ясное дело приходил на тренировки при первой возможности, не забывая впрочем, иногда, собирать траву и варить настои и опохмел. Правда, времени было мало. Кардинальные изменения в клане произошли только после объявления о падении барьера через месяц. Но и за этот месяц мы стали намного сильнее. Но что интересно. Несмотря на то, что фармеры, которых стали называть просто фермерами, превышали уровнем легионеров, но в бою легионеры были сильнее. Крафтеры же были теми, кого пустят в бой только в крайнем случае, если уже все - край.

Расслоение на эти группы в легионе произошло мгновенно, но не было постоянным. Кому-то надоедал фарм, и он шел тренироваться, кто-то наоборот уставал от тренировок и шел просто бить мобов. Чистых легионеров, которые посвящали тренировкам все свободное от данджей и арен время, было едва ли пара-тройка тысяч.

Заков так же не миновала участь Рассвета. Мы так же разделились на группы по предпочтениям. Легионеров появилось сразу сто, около ста пятидесяти стали фармерами, остальные же просто крафтеры. Меня очень удивил факт, что бойцов в Сером Закате оказалось так много. Более того среди этой сотни оказалось два командира три офицера и пять ветеранов! Одна из татуировок командира принадлежала мне, хотя я и не командовал в принципе, просто всегда был в первых рядах и иногда выкрикивал свои приказы, смысл которых отличался от приказов наших командиров, и меня слушали. Если я что-то говорил во время боя, это всегда давало нам преимущество на данном этапе боя, а иногда даже победу.

Однажды провели общую тренировку между заками и Рассветом. 250Х500, притом нас было двести пятьдесят.

Мы построились клином, острием которого был я. За мной стояли самые толстые танки и воины. Две стороны клина все так же прикрывали воины ближнего боя, за спинами которых стояли убийцы и все рдд и хилы. Рассвет построился в обычном строю.

Впереди танки, вторая линия милидд, третья-четвертая луки и маги, а дальше шли целители. Их убийцы были рассредоточены по всему строю.

Начался отсчет. 3…2…1…ГО.

Мы стояли напротив друг друга, за пределами действия умений. Рассвет тут же поделился на две группы и стал обходить нас с боков. Мы развернулись к первой группе, и пошли на сближение. Стоило мне оказаться в радиусе действия умений врага, как тут же в меня полетели различные заклинания и стрелы. Из-за постоянных тренировок, наши хилы научились реагировать мгновенно на любую ситуацию. Я использовал Черную шерсть и стал получать хил. По мере того, как мы двигались вперед, дамаг начали получить и идущие за мной заки. Вскоре наши рдд открыли ответный огонь по первым рядам противника, заставляя вражеских хилов сливать манну. Пока мы продвигались к противнику, потеряли пятерых человек, чьи места сразу были заняты другими.

Во время тренировок я не испытывал удовольствия от боев. Только сражаясь с вар кланами, я мог чувствовать всплеск адреналина, желание убивать. Притом сама победа интересовала меня мало, главное убить как можно больше врагов. Я будто наслаждался этим, окунаясь в безумную симфонию боя. Сейчас же я просто оттачивал свои умения, свою силу воли.

Я в реале не боялся боли, меня страшило лишь ее ожидание, а сама боль… я знал что она закончится, так или иначе. Здесь же, в этом мире я впервые столкнулся с настоящей болью. Боль из того мира оказалась лишь тенью своей сестры из этого. Но я оказался перед ней не беззащитен. Я уже имел кое-какой иммунитет к ней, позволивший мне в этом мире остаться танком до сегодняшнего дня. Чем ближе я с ней знакомился, тем легче стал переносить ее присутствие. Но все же иногда она преподносила мне неожиданные и неприятные сюрпризы, заставляя меня вспоминать, что я лишь человек, а она слабость любого живого существа.

Яркие вспышки в мозгу ни на секунду не давали мне забыть, что все по настоящему, хоть это и тренировка. Вспышки от полученного мной урона. Враг стал отступать, заставляя нас преследовать его. Вторая группа Рассвета уже была сзади нашего построения и скоро должна была приблизиться на расстояние ударов рдд. Промедление с контактным боем и нас уничтожат издалека.

… БЕГОМ!!! ЗАКАТ!!!

И мы побежали. Первая группа Рассвета остановилась, начав серьезно снимать нам здоровье своим уроном. Добежать до них

нам удалось, но мы потеряли еще семерых человек и больше половины из нас имели желтые или красные полоски здоровья. Едва мы добежали до них, я использовал бешенство и, сумев оттолкнуть танка первой линии, обрушился на стоявшего за ним воина. Небольшая помощь Прио, стоявшей за мной, и воин Рассвета умер. Мы начали продвижение сквозь строй врага. Лоза рывок и пока действует шерсть и бешенство успеваю слить еще одного врага. Еще пара шагов вперед. Рассвет уже не задумывался о строе и плане боя, желая лишь побыстрей уничтожить нас. Они облепили наш клин со всех сторон, в то время как второй их отряд ударил в основание клина, предварительно уничтожив дальнобойным огнем более двадцати человек. Мы стали сражаться в окружении. Благодаря сетам Энтов мы были более живучи, чем Рассвет, имевший их не в таком количестве как мы. У нас из каждого десятка человек семь-восемь имело этот сет. Мы держались час. Я благодаря когтям, полученным из рук князя, и Вечному сету Энтов был идеальным острием клина. Я буквально вспарывал оборону врага, уничтожал по два-три человека за время действия бешенства, при поддержке Прио и еще одного воина за моей спиной. Целители Рассвета не могли далеко уйти от строя, так как радиус действия их умений был всего метров двадцать, которые были заняты магами, луками, синами и воинами ближнего боя. Но клин пробился к ним. Стоило нам выйти за спину противника, как мы стали делится на две группы. Правая сторона клина - направо, левая - налево. Мы за пять минут сумели вырваться из окружения и оказаться в тылу первой группы Рассвета, уничтожая их тряпки. Целители, маги, убийцы, луки все они стали нашей добычей. Самые умные успели отбежать на достаточное расстояние от нас и продолжить наносить нам урон или хились своих, но главного мы достигли. Рассвет снова оказался в одной куче, без возможности в ближайшее время окружить нас. Мы же стали просто вырезать первую их группу из-за отсутствия у них нормального количества хилов. Проредили - то мы их знатно.

Наши целители и бойцы пили эликсиры на манну и здоровье тоннами, при первой возможности, как только они откатятся. И все равно маны не хватало. Мы уже уничтожили почти полностью первую группу Рассвета, как пришлось сражаться со второй. Вторая группа была свежей, с полными полосками маны и здоровья, не уставшие и готовые воевать еще хоть несколько часов подряд. Мы же стали выдыхаться. Нам удалось снова собраться в клин и начать свое движение сквозь строй врага. Теперь мы теряли людей не из-за входящего урона, а из-за нехватки манны у хилов. Весь урон они могли спокойно

выхилить, но манна. Но, несмотря на это мы продолжали двигаться вперед. Я не использовал очки дара в тренировках - это было бы глупостью и расточительностью, которой как мне кажется, я не страдаю, но все равно умудрялся жить, несмотря на то, что меня часто брали в ассист. Черная шерсть, Длань, татуировки, бижа и бонус к получаемому отхилу делали свое дело. Я, словно ледокол, прокладывал путь среди айсбергов. Наконец нам удалось пробиться сквозь строй врага и выйти ему в тыл, но командир Рассвета убрал хилов с направления нашего прорыва, заменив их убийцами. Из-за этого стороны клина стали чаще убивать противника, хилы врага из-за смены позиции не доставали до своих, сражавшихся с нами в ближнем бою. Острие же клина завязло в боях с синами. Нам удавалось их сливать, но по одному - двум, когда откатывались нужные умения. Остальное время мы по ним в основном промахивались. Получилось, что теперь я перестал быть острием клина. Прорыв пошел в двух других местах от сторон нашего треугольника. Моя задача теперь была - выжить и не дать закрыть эту брешь, тем самым позволив противнику вернуть целителей на место.

Спустя полчаса все было кончено. К концу боя все уже забыли о строе и просто носились друг за другом, добивая остатки двух отрядов, нашего и Рассвета. У нас выжило пять человек, в том числе и я. Рассвет был уничтожен полностью. Серый Закат показал свое преимущество в шмоте, выносливости, моральном духе перед двукратно превосходящими силами Рассвета. Пусть мы и были почти уничтожены, но все же мы победили.

Скалка после боя убежала на собрание офицеров, а потом на весь Серый Закат заявила:

Скалка: Поздравляю народ! Против нас в этом бою выставили пятьсот лучших бойцов Рассвета! У них так же были сеты энтов, ПВП бижа, татуировки. Короче это пять сотен из двух тысяч лучших легионеров Рассвета. Вы не только выдержали этот бой, но еще и умудрились победить! - Она хихикнула, - хоть и осталось всего пятеро живых. Я даже не знаю, что сказать… могу только… МЫ МОЛОДЦЫ!!!!!!!!!!! Ну или, как сказал Лесник:

- Как пик…ппиииккк… ппиииииккк… Рассвет проиграл в пять пик… пиикк… сотен человек пиикк...пиииииик… двум с половиной сотням Заката??????

Глава 25. Барьер пал.

Барьер пал! Готовьтесь к новым приключениям и новым врагам! УДАЧИ!

Мы стояли на границе нашего сектора недалеко от Белого замка, когда появилась эта надпись. Мы все ее ждали, но то, что произошло…

Начнем с того что все кланы сектора Питер 3 собрались на границе. Можно сказать, что треть границы была перекрыта ими. Чат не работает, только общение между рейдами и альянсами было еще возможно. На общем собрании сектора было принято решение кто, где стоит во время падения границ. Были забыты все распри, даже Империя и Рассвет делали вид, что все хорошо, хотя внутри оба клан лидера ненавидели друг друга.

Наш легион поделился на три части, перекрыв все доступы с нейтралки к Элифе и Белому замку. Хотя замку ничего не угрожало еще месяц, до следующей осады, но обойти его было можно, чтобы проникнуть вглубь сектора.

Каждый из отрядов был атакован, но об этом мы узнали позже. Сейчас же мы стояли и едва пал барьер, как увидели тысячи вражеских ников красного цвета. Японцы. Что-то прокричав, они побежали в атаку.

Пять сотен лучших бойцов Рассвета и двести пятьдесят человек Заката объединились в группы по сто - сто пятьдесят человек. Шесть этих отрядов расположились внутри строя Рассвета. Противник наступал. Первые атакующие умения уже летели в их сторону. Бой начался.

… Белый, черный, красный, желтый, зеленый, синий отряды на прорыв - прозвучал приказ, едва начался контактный бой.

Я был в Белом отряде. По плану мы должны были, клином выдвинутся, прорывая строй врага и оказавшись в их тылу вырезать хилов. Вторая фаза боя - прорыв началась…

… бой длился уже час. Все оказалось даже проще чем мы ожидали. Японцы не имели нормальной тактики ведения боя, по крайней мере те, кто сражался тут. Нам удалось довольно быстро шестью отрядами прорвать их оборону и начать веселиться в их тылу. Еще через час мы уже добивали последних выживших…

Атом: так, делимся на три отряда по семь тысяч, на помощь отряду Лесника, семь к Калашу, и шесть тысяч остаются тут, на всякий случай.

Связи с другими отрядами не было, потому мы не знали, что происходит у них.

Столп - заместитель Лесника, сидел в деревне у Лабиринта,

вместе с другими клан лидерами или их замами. В эту деревню постоянно прибывали посыльные от отрядов, защищающих границу. Отсюда же они уезжали с донесениями своим командирам.

В общем и целом все шло неплохо. Японцам удалось прорваться в семи местах и сейчас они двигались вглубь сектора, намереваясь обойти деревни Лабиринта, для атаки других деревень. Однако, те отряды кому удалось победить японцев на границе, уже двигались к Лабиринту, чтобы на грифонах преодолеть расстояние до других деревень и встать на их защиту. В данный момент всем было без разницы, кто владеет деревней. Главное защитить их от япошек. Погибшие в боях на границе и не реснутые воскрешались у Лабиринта и уже формировали отряды для перехвата диверсантов.

За двое суток все японцы были уничтожены на территории нашего сектора.

Я сидел в Замхе и как обычно пил чай, заедая пирожками с мясом. То, что произошло, никак не укладывалось у меня в голове.

Первая попытка Японцев вторгнутся в наш сектор, потерпела неудачу. Мы были готовы к этому и объединились, сумев сдержать их натиск. Случись это буквально пять-шесть месяцев назад, когда шла война между Рассветом и ХИК то я уверен, результат был бы другой. Но не стоит забывать о будущем. Разногласия кланов в любом случае не будут вечно сдерживаться внешней угрозой. Рано или поздно этот нарыв прорвет и начнется очередная мясорубка, во время которой вполне успешно можно осуществить атаку на наш сектор.

Непонятно было так же то, что лишь семь кланов оказались способны прорвать нашу оборону. Ни ХИК, ни Рассвет не пропустили своих противников, с легкостью уничтожая их. Единственное чем это можно объяснить, так это тем, что войн в секторе японцев почти не было, а значит и опыта военных действий в игре. Этим же можно объяснить и уровень врага. Большая часть нападавших была девяносто пять плюс уровней, в то время как в нашем секторе средний уровень только-только достиг девяноста. Нейтральные кланы нашего сектора в большинстве своем превосходили ХИК и рассвет на один-три уровня, но их военная подготовка была слаба. Но, вполне возможно, что на нас напали самые слабые кланы вражеского сектора, проверить наши силы. Слишком уж просто все получилось.

Результатом боев последних дней стало получение, всеми участвующими кланами, вещей японского происхождения. При

одевании их на нас они сразу меняли свои названия на алогичные для нашего сектора, но были и вещи до этого момента нам недоступные. Это вещи на сотый уровень!

Завтра все желающие Серого Заката идут в нейтралку одним отрядом, так что я спокойно допил свой чай и отправился отдыхать.

Скалка: итак. - Начала она, едва мы остановились у нейтралки. - Как видите впереди леса, так что нам потребуется разведка. Нек, назначь несколько отрядов на это дело, остальные просто растянулись цепью по пять-шесть человек в *звене* и идем, уничтожая все на своем пути. Не забываем смотреть по сторонам и собирать все, что плохо растет, лежит и так далее. Блин. Непривычно, когда весь состав легиона собран в одном месте.

Абсолютно весь Серый Закат отправился на нейтральные земли. Всем было интересно, что тут.

Мы шли довольно долго, убивая непонятных зверей выше сотого уровня. Тут были зайцы, у которых вместо мягкой пушистой шкурки появлялись иглы дикобраза. Они, убегая, выстреливали этими иглами, которые оказались отравлены. Были абсолютно лысые волки, способные уходить в инвиз на несколько секунд. Несколько отрядов нарвались на такие стаи и были полностью уничтожены, прежде чем к ним успели прийти на помощь. Некоторые твари из здешней фауны могли загипнотизировать игрока, кто-то убивал, чуть ли не с удара. Довольно быстро мы поняли, что одиночкам тут не место. Самое же стремное то, что тут так же не работал никакой чат кроме группового или альянсового. То есть связи, с кем бы то ни было, не было. И если ты умер, а реснуть некому, то возрождаешься либо в Элифе, либо в Белом Замке, смотря, где привязан.

Альянс чат:

…АААААА, на нас напала какая-то тварь, мы группа 7…

…мудаки! Это босс! Группа 6 уничтожена, седьмой тоже нет, 5-я отступаем к основным силам, босс преследует нас…

Скалка: все к восьмой группе! Сбор там! Быстрей. Слон, как только увидишь босса - забирай. Целители не спать!

Боссом оказался петух. В смысле какая-то птица, довольно шустро бегающая на двух куриных лапах, яркого оперения с длинной шеей и мощным клювом. Рост ее был где-то метра полтора. Глянешь на нее и не скажешь, что эта тварь опасна.

Цветной Петех. Уровень 110. Босс нейтральных земель.

Я сагрил эту птичку и тут же получил мощным клювом по темечку. Больно было просто жесть. То ли моя голова стала такой чувствительной, то ли босс такой болючий, но приятного мало.

Даже доспехи не спасли мою голову. Босс просто пробил их насквозь. Меня принялись усердно лечить, а вокруг уже летели стрелы и заклинания. Птичка оказалась сволочью. Первые процентов двадцать пять я понемногу приноровился уклоняться от клюва, так эта тварь пнула меня своей лапой! Я как жук перевернулся на спину, открыв брюхо, куда и получил следующий удар клювом.

Слон: пик, пик пикпииик, пик пииикккк пик пиккк.

Отведя душу, пока вставал на лапы, я получил еще два удара в живот. Матерясь, я сумел принять нормальное положение, как эта тварь снова меня пнула, а я не успел увернуться!!!! Новая порция мата была прервана смехом. Кто-то не выдержал и уже просто ржал. Узнаю кто - убью.

Снова оказавшись на ногах, я стал внимательно следить за ногами твари, не забывая пытаться уклониться от клюва. Удар ногой… НА ТВАРЬ, я уклонился!!! - Успел подумать я и, получив удар крылом, отлетел в сторону, ударившись спиной о ствол дерева.

Внимание. Вы получили травму - перелом позвоночника. Вы не можете двигаться до исцеления.

Время до смерти 9.59.59.

Птиц же довольный результатом начал колошматить тех, кто был рядом с ним. Ноги, клюв мелькали среди игроков, отправляя одних в полет, других убивая. Видимо этим переломом он сбросил с себя мой агр, так как я перестал быть угрозой…

Скалка: да исцелите же Слона!!!!!!!!!!

Сразу несколько хилов рванули в мою сторону, но птица оказалась умной и перехватила двоих из пяти. Едва меня исцелили, я поднялся и, шатаясь, еще не до конца отойдя от ощущений последних минут, начал агрить взбесившийся окорок. Пинка я сумел избежать, как и удар крылом, однако получил сразу три крита клювом и меня едва успели отхилить.

Мы сумели довести здоровье босса до двадцати пяти процентов, однако сюрпризы не закончились. Вдруг, появившееся непонятно откуда яйцо попало одному из лучников в лицо, повесив дебаф:

Ослепление. Вы не можете использовать умения и заклинания в течение одного часа. Снять нельзя.

Яйца вылетали с завидным постоянством. Будь это на какой-нибудь птицеферме, думаю, она обогатилась бы на одном этом петухе. Чем меньше оставалось здоровья у босса, тем чаще стали вылетать яйца. Хилы, маги, луки, шаманы, друиды, в общем, все те, кто держался на расстоянии, получили такие подарки, увернуться от которых не получилось ни у кого.

Поздравляем! Вы первые убили Цветного Петеха.

Награда: +5% к вероятности встретить его в следующий раз. Время повторного появления 1 месяц.

Скалка: молодцы. Так . Реснуть убитых, исцелить раны. С босса упали:

Коготь Петеха. Кинжал. Эпический.

Необходимый уровень 100.

Урон 200-250.

Ловкость +40.

Шанс нанести критический удар + 5%

Маска Петеха. Головной убор. Кожа. Эпический.

Необходимый уровень 100.

Физ. Защита 250. Маг. Защита 200.

Интелект +50.

Выносливость + 25.

Энергия + 25.

Скалка: не густо. Тут еще пара эссенций на зелья параметров и какие-то перья для крафта. Шмотки на сотый, так что в банке будут лежать. Потом выдам кому надо. Ну как вам? По итогам боя из трех сотен двадцати трех человек, сорок были убиты вначале, еще пятнадцать, пока слон был с переломом, и еще пятьдесят выбыли от ослепления. Будь нас меньше хотя бы на сотню, не думаю, что нам удалось бы его завалить…

Все молчали пораженные услышанным. В бою мало кто замечал, что его сосед ослеплен, да и смертей, как таковых, было мало. Однако стоило ослепить достаточно хилов, и все победа петуха была бы очевидна.

Скалка: Нек, как так получилось, что разведка не заметила этого петуха?

Нек: прости. Моя ошибка. Мы искали игроков врага, а на мобов не смотрели. Больше такого не повторится!

Скалка: поверю. Идем дальше через час. Отдыхайте.

Глава 26. Нейтралка.

Мы бродили по нейтральным землям. Сложилось впечатление, что они полностью покрыты лесами, пока мы не вышли к морю! Я никогда не был на море, и сравнивать мне не с чем, однако оказавшись тут, у накатывающих на мелкий, желтовато-белый песок волн, я понял - это оно, море. Ветер был довольно прохладным, солоноватым и свежим. Едва Серый Закат вышел на берег, как тут же все забыли об опасностях этого мира.

Прыгали в накатывающие волны, плескались, кричали и орали от счастья. Будто маленькие дети, впервые оказавшиеся в зоопарке. Бегали, все трогали, кто-то даже собирал ракушки и убирал в инвентарь! Оказались и те, кто решил позагорать! Я же стоял и глупо улыбаясь, смотрел на раздевающихся девушек, на счастливых людей, веселящихся в волнах прибоя.

Скалка: а ты чего стоишь? - Тихо подойдя, спросила она меня.

Слон: не знаю. Просто любуюсь видом. Может, потом искупаюсь. - Не говорить же ей, что я не люблю показывать свои эмоции на людях. Я стал слишком замкнутым, из-за чего меня стали считать в последнее время каким-то бессердечным роботом. Психом, который участвовал, чуть ли не во всех боях, кто из раза в раз, без отдыха танчит данджи, ходит на арены, тренировки. Таких людей как я в легионе немного. Большинство очень общительные, хотя и делают почти то же самое что и я. И их не считают роботами из-за того, что просто лучше знают. Они свои.

Скалка: ясно. Вот и я *не знаю*. - с неприкрытым сарказмом повторила она мои слова.

Я с удивлением посмотрел на нее. Она взглянула на меня и улыбнулась.

Скалка: я глава легиона. Как ты думаешь на меня посмотрят, если я как дурочка побегу развлекаться со всеми? Ты даже не представляешь, в каком я восторге от этого места. Море, я всегда мечтала попасть на море, но из-за… В общем, в той жизни ничего не получилось. А теперь. Теперь я не могу позволить себе показать свои эмоции. Как и многие офицеры легиона. Не поймут, воспримут не так. Нет. Мне нельзя.

Мне вдруг стало жалко ее. И мне показалось, что я нашел решение. Перевоплотившись в медведя, просто сказал:

Слон: садись. Ты не пойдешь к морю, я тебя подвезу. Ты как бы и не причем. Это я хочу посмотреть на море вблизи.

Скалка минуты две обдумывала мои слова и в итоге села на мою спину. Я спокойно шел по песку, чувствуя его теплоту подушечками своих лап. Как приятно. На нас оглядывались, но

все решили, что так и должно быть. Казалось, что никто даже не обратил на нас особого внимания. Ну, едет Скалка на мне, и что? Скалка же сидя на моей спине, осматривала окрестности, и едва я вошел в воду, она спрыгнула с меня и с наслаждением легла в нее. Я видел, как блестят ее глаза. Мне казалось, что она готова изобразить морскую звезду шевеля руками и ногами в попытках выразить свои эмоции. Я просто сел рядом, все так же в форме мишки.

Прошло не больше двадцати минут, как наш легион вышел на пляж, как раздался крик:

… японцы!..

Одно слово разом всех отрезвило. Мы вспомнили, что находимся на опасной территории, где встретить врага обычное дело. С дальней стороны пляжа неслось около полутора сотен игроков с красными никами. Среди нас же бесновались их сины. То один, то другой игрок умирал под их ударами. Наши леди разделись, чтобы позагорать и потому представляли легкую добычу для работников инвиза.

Скалка: Собрались на берегу! Занять свои места в клине! Выщепить синов! Не дать им уйти!

Нек: убийцы! В лес. По команде атакуете с тыла!

Раздавались команды, а я уже спешил занять свое место на острие клина. Более десятка вражеских синов были уничтожены, остальные же успели слинять, едва поняли, что легкой добычи больше не будет. Тридцать девять скелетов, лежащих на песке, были нам напоминанием о плате за безмятежность.

Мы не успели полностью построиться, как пришлось лечить первых попавших под удар дальнобойных умений противника. Минута и уже мы бьем по японцам разрозненными группами не успевшими собраться вместе. И вот уже враг передо мной. Бешенство, лоза, таран, удар, кровотечение, Черная шерсть, и первый погибший враг.

Прио: Давай Слон! работай! Надо побыстрее их слить и вернуться к загару! А то, как это пузико загорит, а спинка нет??? Хотя тебе все равно. Ты старый и седой! - Проорала сзади меня неугомонная воительница.

Первые минут десять боя, все висело на волоске, но нам удалось привести строй в порядок и организовать нормальную работу дд и хилов. Из-за разницы в уровнях, японцы были выше нас в среднем на десять-пятнадцать уровней, нам было довольно тяжело. Их шмот и пухи не превосходили по качеству сеты Энтов, но все же были немного лучше. И хоть их было полторы сотни против наших трех, дрались они неплохо. Однако наши тренировки, татуировки, сделали свое дело. Когда нам удалось

стабилизировать ситуацию и спокойно сражаться, обменивая один к одному игроков, наши убийцы ударили японцев в тыл. Это и решило исход битвы.

Реснув всех убитых и дав отдохнуть на пляже полдня, с выставленными дозорными, мы хотели двинуться дальше, подальше от открытого места для ночевки, как из воды, в свете заходящего солнца, поперли крабы-переростки. Ночевка в лесу отменялась. Пришлось всем делиться на группы по пять человек и начинать истреблять этих несчастных созданий. Дроп поднимали на автомате, не заворачиваясь о его ценности. Тут бы убить их побольше и не дать убить себя!

До рассвета мы сражались с этими исчадиями глубин. По-другому их назвать не повернется язык. Все настолько вымотались, что отойдя от пляжа метров на сто, поставили палатки и рухнули без сил спать. Несчастные дозорные, оставшиеся караулить, первые несколько часов проклинали жеребьевку, сыгравшую с ними неудачную шутку.

Проснувшись ближе к обеду, я с удивлением обнаружил беснующуюся Скалку.

Скалка: всем сдать икру крабов, которую вы налутали! Абсолютно всем! У меня есть логи, и я знаю, кто сколько получил. Распределим сегодня же, все по чесноку будет, но сдать должны все!

Народ ворчал, но сдавал. Я же с недоумением посмотрел на свойства икры.

Икра самки краба-полуночника.

Соберите 1000 единиц икры и объедините с железами самца краба-полуночника.

Железа самца краба-полуночника.

Соберите 10 единиц желез и объедините с икрой самки краба-полуночника.

Не понимая, что должно получиться в итоге, я стал прислушиваться к разговорам вокруг.

… ага, вон Рваш соединил и получил боевого пета первого уровня! Краб-полуночник. Представляешь? Пришлось отдать его и все остатки икры Скалке…

… в принципе правильно, что сдаем, как иначе распределить петов? Все хотят, все участвовали, а петов, думаю, мало будет. Наша группа всего пять сотен икры собрала и пять желез…

Я спокойно подошел к Скалке и кинул ей торг, отдав необходимое. Спустя тридцать минут она заявила:

Скалка: так. В итоге мы имеем пятьдесят три пета. По какой-то причине один получился эпическим! Трое уникальные, остальные простые боевые петы, как с данджей. Раздавать буду за

ДКП, так что подумайте, нужны они вам или нет. Каждому по нашей системе за вчерашний бой начислены очки. Ваши лидеры групп сдали мне дроп, и он поделен на всю группу. Чем больше вы убили крабов вчера и получили добычи, тем больше очков ДКП. Все как обычно. Открывайте список легиона и смотрите ваше текущее значение ДКП. Цену на каждого краба увидите там же. Первыми получат те, у кого ДКП больше. Итак. Все кому нужны эти петы, жмите + напротив своего ника. Остальные минус.

Я спокойно отказался. Краб уникальный пет в том смысле, что может сражаться и в воде и на земле. Скорее всего, имеет еще и умения дальнего боя, благодаря которым сможет бить и воздушных монстров. Но мне он не нужен. Лишняя головная боль. Мне хватает и Радара - моей летучей мышки-вампира. Качать с первого уровня этих петов такой геморрой, что заморачиваться этим я точно не буду. А то, что при объединении икры и желез получились эпические и уникальные петы радует. Эпические сильнее уникальных, которые в свою очередь сильнее обычных. То есть, если два краба разного качества будут сражаться в одинаковых условиях победит более лучшего качества. Так что чувствую счастливчику, получившему эпического краба, будут завидовать.

Скалка: так, эпический ушел СамойПоСебе, уникальные Тихой, мне и Неку. Остальные видите в легионе, кому достались. Поздравляю всех! Далее. Японцы пришли сюда перед появлением крабов не просто так. Вчера было полнолуние, так что они, скорее всего, знали, что произойдет ближе к ночи. Из этого следует вывод, что в течение месяца, когда у нас не было доступа в нейтралку, они наткнулись в полнолуние на респ крабов. Значит, следует ожидать, что через месяц это повторится. Так. Нек. Отправь группу в Белый Замок, предупредить Лесника. Пусть пришлет сюда людей. Потом пусть эта группа ищет нас. Желательно отправь синов. ДКП им за это начислим. Хочется узнать, что творится в секторе, пока мы гуляем по нейтралке.

Меня нисколько не удивило распределение петов. Все получившие лучших петов - офицеры легиона. У них всегда больше всего ДКП, а значит и получают они то, что хотят. С одной стороны правильно - делают для легиона многое, вот и пользуются привилегиями, с другой же представляю, как бесятся остальные, кто хотел получить лучших крабиков. Я посмотрел на свое ДКП. Хммм. Если бы я захотел, то спокойно мог бы взять эпического. У меня ДКП больше чем у СамойПоСебе в два раза…

Внимание. Легион Рассвет получил достижение:

Гроза нейтральных земель 3. - Получаемый опыт в

нейтральных землях + 0.3%.

Убейте 100 тысяч существ на нейтральных землях.

Внимание. Легион Рассвет получил достижение:

Это наша корова 2. - Урон в ПВП в нейтральных землях увеличен на 0.2%.

Убейте 2500 игроков вражеского сектора в нейтральных землях.

Внимание. Легион Рассвет получил достижение:

Коллекционер существ 3. - Шанс выпадения добычи с существ нейтральных земель + 0.3%.

Убейте 1000 существ разных видов нейтральных земель.

Внимание. Легион Рассвет получил достижение:

Кто ты 1? - Шанс встретить боссов нейтральных земель +0.1%.

Убейте 10 боссов нейтральных земель.

Вот такие достижения, то и дело всплывали перед нашими глазами по мере нашего исследования нейтральных земель. Прошло уже три месяца, как мы пришли сюда. Народ устал. Новизна ощущений пропала. Большинство уже хотело просто вернуться в Элифу и заниматься своими делами. Кто-то хотел вернуться в Замох, для изучения новых умений из-за поднявшегося уровня. Инвентари были полны уже у всех. Путешествие затянулось и все это прекрасно понимали. Однако уйти мешало то, что Скалка понимала - в следующий раз не соберется такой рейд из легиона. По ощущениям лишь полторы сотни человек готовы были повторить такой заход. Но делать нечего и мы повернули назад. Домой. В Элифу.

Когда Элифе подняли десятый уровень, то она стала неофициальным домом для всех Заков нашего легиона. Белый замок был домом для Рассвета. В Элифе все заки изначально имели нормальную репутацию среди ее жителей. Благодаря этому у каждого из них был свой дом в ней. Ну как свой дом. Они снимали целые этажи в двух - трехэтажных домах. Десять человек, в основном офицеры, имели собственные дома. Таким образом, каждый из заков имел свой уголок, который мог обставить, так как хотел. Но все мечтали о десятом уровне Белого замка, когда появится возможность получить ЦЕЛЫЙ дом, возможно даже с садом за ним.

Даже я хотел уже вернуться в цивилизацию. Пирожки с мясом мне уже снились. В одном из снов я даже признался одной выпечке в любви! Хотелось нормально вымыться. Тут хватало речушек и небольших озер, где мы приводили себя в порядок, но разве это дело? Нет. Да и умения я хотел изучить на сотый уровень. Да. Я, Скалка и Нек первыми апнули сотые уровни в

Сером Закате. В Рассвете же сотых не было до сих пор, хотя к этой цифре подобрались многие.

За время, проведенное нами в этих землях, в секторе изменилось многое. Мир, подписанный между ХИК и Рассветом, был расторгнут. Точнее Империя разорвала отношения с Хаосом и Крыльями и апнув пятнадцатый уровень уже имела в своем составе более семидесяти тысяч игроков. Хаос так же апнул пятнадцатый уровень, но его численность оказалась всего пятьдесят тысяч. Крылья же стали постепенно разваливаться. Людей из их легиона, как и из многих других, стали переманивать Империя с Хаосом. Но у Империи было преимущество - свой Замок. Рассвет не влезал в их разборки и когда Хаос начал стройку замка не мешал им. Однако Империя объявила Хаосу войну и стройка сорвалась. В секторе больше не было серьезных легионов кроме одного. Викинги. Так себя стали называть все те, кто не захотел присоединиться к армейскому порядку Хаоса или к донатерам Имперцам. Викинги, по сути, собрали всех боеспособных людей из клочков разваливающихся легионов. Они были наемниками и согласны были воевать за деньги за кого угодно.

Все это время Рассвет посвятил развитию. Благодаря этой передышке получилось накопить пятнадцать миллионов золотых. Легион, наконец, стал развиваться экономически. Ремесленники так же стали повышать свои уровни и появились первые крафченные сеты - лучшие из возможных. Они оставались в легионе и не уходили на сторону. Ювелиры создавали такие шедевры как бижа на увеличение полученного опыта, или процентного увеличения характеристик. Алхимики научились создавать зелья на вечные параметры плюс три, а так же зелья на увеличение защиты на триста единиц. Ресурсы на эти зелья добывались в нейтральных землях.

Деревни, уничтоженные во время нашествия демонов, так и не восстановились. Те же деревни что удалось защитить, уже получили по одному - двум уровням. Количество жителей в них увеличилось. Однако, деревни расположенные недалеко от столицы стали постепенно хиреть. Новичков в нашем секторе больше нет - закрыт доступ на создание персонажа. Конечно, игроки выбирающие людскую расу появлялись в нашем секторе, но их слишком мало. А именно оттуда и начинают свой путь все новички. Замох пока еще держался за счет удаленности и своего развития. После столицы именно Замох был самым посещаемым местом. Однако сейчас все движения происходят в основном у Лабиринта Демонов. Все три деревни расположенные рядом с ним получили такой рост, что вскоре ни столица, ни Замох будут

просто не нужны. Вся жизнь сектора сосредоточится тут. Данж для девяносто плюс игроков, близкое расположение нейтралки. В общем, наш легион сделал правильный выбор, построив свой Замок недалеко от данджа. Десять процентов прибыли с этой локации уже сейчас довольно большие деньги, а что будет дальше…

Так же, наконец, в столице в здании гильдии, где регистрируют новые и улучшают уже существующие гильдии, появился НПС, позволяющий обменивать ОЛ (очки легиона) на предметы.

Накидка легионера/ветерана/офицера/главы.

Увеличивает количество ОЛ получаемых вами на 10/20/30/50% соответственно.

Стоимость 10/20/30/50 ОЛ соответственно.

То есть убил волка и вместо одного очка в достижение легиона принесешь 1.1 с накидкой легионера, 1.2 с накидкой ветерана и так далее. И так со всем. Конечно, игроку это мало чем поможет, но легион будет развиваться бешеными темпами, если у каждого будет хотя бы накидка легионера. Хотя ОЛ персонажа будет расти быстрее, ведь чем больше достижений в легион принесет игрок, тем больше ОЛ. Купить накидки можно только соответствующего звания в легионе. Новичок ничего не сможет купить, легионер только накидку с соответствующим названием, ветеран так же только свою, офицеры и глава так же. Если твое звание повысилось, то накидка сама улучшит свое качество, когда у игрока будет достаточно ОЛ и наоборот если понизили, то накидка сразу ухудшится и ОЛ будут автоматом зачислены на персонажа.

Медальон возвращения в Резиденцию/Замок легиона.

Стоимость 25 ОЛ.

С помощь медальона можно из любой точки сектора и даже нейтральных земель вернуться в Замок или резиденцию своего легиона. Очень удобная вещь, но цена.

Медальон общения.

Стоимость 25 ОЛ.

С помощью этого медальона вы можете связаться с легионом, где бы вы ни были.

Использование: 1 заряд равен 1мин разговора в сутки (заряды копятся со скоростью 1ед. в неделю).

Так же очень удобная вещь. Теперь всегда можно быть в курсе происходящего и быть на связи, даже в нейтральных землях.

Татуировка легиона.

Стоимость 5 ОЛ.

Благодаря этой татуировке, вы получаете доступ к пассивным

усилениям легиона от достижений.

Без этой татуировки пассивные бонусы от достижений легиона больше не работают. Так что каждый легионер должен ее приобрести. Новички же оказываются в пролете. Для начала им теперь нужно накопить пять ОЛ, чтобы получить доступ к пассивкам легиона, так что каждый должен внести свой вклад в развитие легиона, прежде чем пользоваться его благами. Кстати говоря, последний месяц в нейтральных землях мы были без усилений от легиона, но очки ОЛ капали на наш счет.

Броня, оружие, бижутерия легионера/офицера/ветерана/главы, так же были в списке доступных товаров. Все они масштабируемые. Их статы зависят от уровня легиона и игрока и в данный момент хуже, чем сеты Энтов. Однако начиная с двадцатого уровня легиона, они получают дополнительные характеристики и усиления, что сделает их лучшими в игре вещами. Стоят они так же порядком, броня от пятисот ОЛ (сет), оружие от двухсот, бижа подешевле, от двадцати пяти ОЛ за кольцо. Так что теперь появился стимул копить ОЛ на броню, правда, когда будет двадцатый уровень легиона неизвестно, но ведь будет!

Все вещи доступные для покупки за ОЛ персональные. Их нельзя продать, потерять, подарить, украсть. Они не выпадут при смерти. Накидка, оба медальона, татуировка в принципе должны быть у каждого человека в легионе. Но не у всех есть даже шестьдесят пять ОЛ для покупки начального набора. Хотя благодаря нейтральным землям, Серому Закату за три месяца удалось набрать около тридцати ОЛ на человека, а это немало. И в случае чего, все эти вещи можно вернуть НПС за полную их стоимость.

Только вот что напрягает. Получается, что чем дальше, тем меньше будет возможностей одеться. Ведь уже сейчас в нейтральных землях падает шмот до сто пятнадцатого уровня, как нам удалось узнать. Значит, что дальше только шмот за ОЛ будет иметь ценность. Хотя игра новая и развивается, так что все еще может измениться. В любом случае потребуется много времени, чтобы поднять хот бы сто десятый уровень, я уж молчу о ОЛ. По подсчетам на сто первый лвл надо столько же опыта как с пятидесятого до сотого. Это мрак.

Глава 27. Возрождение.

Чем ближе мы были к Элифе, тем чаще встречали игроков. Был тут и Рассвет. Мы путешествовали в центре нейтральных земель, где безопасно ходить только в сто плюс человек, как оказалось, тут же недалеко от цивилизации, народу столько, что мы удивлялись, как они все тут умещаются. Сотни групп по пять-

десять человек были встречены нами по пути домой. Мы шли, а все встреченные нами игроки смотрели нам вслед. Три сотни человек, уставшие, грязные, злые, с целым выводком боевых крабов представляли собой то еще зрелище. Респов крабов, кстати, мы поймали два, и еще один респ поймал Рассвет. Каждый раз мы сражались с японцами, которых в последний раз пришло аж пять тысяч человек! Однако Рассвета пришло семь тысяч. А мы - Серый Закат, убивали крабов и лутали ресурсы, пока шло сражение. Часть крабов ушла в Рассвет часть нам. В итоге сейчас в Закате около семидесяти крабов разного качества.

Оказавшись в городе, мы как тараканы разбежались по своим норкам и исчезли. Я же полетел в Замох. Там я пошел в свою каморку у Роледа и, сделав все необходимое для счастливого сна, в том числе поев, просто завалился на кровать и мгновенно уснул.

Раса - Лесной Эльф Имя - Слон. 100 уровень

Физ защита - 8580 Маг защита - 2158

Здоровье - 13880 Мана - 1930

Физ атака - 572-622 Маг атака - 23

Параметры:

Выносливость - 968 Сила - 861

Ловкость - 615

Интеллект - 93 Энергия - 93

Переносимый вес - 311

Урон в ПВП - 23.5 Защита в ПВП - 23.5

Пассивные умения:

Живучий 5 - Восприимчивость к исцелению +5%

Акробат 35 - урон при падении - 17%

Летчик 20 - скорость полета + 10%

Стойкий 9 - восприимчивость боли -9% Общая невосприимчивость боли - 17.5%

Профессии:

Кулинар 40 - энергия + 4

Мастер на все руки 20 - ловкость, сила, интеллект + 2

Знахарь 48 - выносливость, интеллект, энергия + 4

ОЛ - 85.

Таким я стал в форме медведя. Первое, что я решил сделать, так это отправится в столицу и купить в здании регистрации гильдий необходимые мне предметы за ОЛ. Выйдя оттуда, я стал счастливым обладателем клановой татуировки, которая будет действовать в любом клане, просто изменив рисунок. Так же действуют медальоны и накидка. Накидка занимает отдельную ячейку в обмундировании персонажа, пустовавшую до этого. Посетив так же наставника оборотней, и изучив у него десять

умений на сотый уровень, в том числе и улучшения старых, я отправился к алхимикам. Наставник - алхимик, который изменил мою профессию на знахаря, так же обучил меня улучшенным рецептам.

Я сел и задумался. Отправляться в нейтральные земли в одиночку нельзя. Впятером? Нет, далеко мы не уйдем. Опять идти с такой оравой, как весь клан? Скалка дала нам неделю на отдых и все свои дела, после чего будет общий сбор в нейтралку. Похоже, у меня нет выбора. Придется идти с кланом. Ни пять, ни десять, ни двадцать человек не пройдут далеко по нейтралке, а поблизости от сектора все уже давно занято. Да и все лучшее находится в центре нейтральных земель. Эх.

- Слон, извините, но вас хотел бы видеть господин Чарон. - Отвлек меня от мыслей, подошедший гном. Я сидел в таверне и пил чай.

- Да, иду. - Просто ответил я. Интересно, что нужно Чарону на этот раз? Хотя чего гадать, сейчас узнаю.

- Здравствуй дружище! Я смотрю, ты все-таки достиг сотого уровня? Поздравляю! - Сразу начал Чарон, едва я оказался в его кабинете. - Помнишь, я говорил. что у меня будет для тебя задание, но только когда ты достигнешь сотого уровня? - Я утвердительно кивнул. - Так вот. Слушай внимательно. - Гном нахмурился, будто обдумывая, что именно нужно сказать, а потом просто махнул рукой и продолжил. - В общем, помоги нам сопроводить караван. Мы должны добраться до гор, но как можно дальше от столицы. Желательно, чтобы горы были где-то у Демонического Лабиринта, это наиболее удаленный район этой земли. Я понимаю, что один ты не справишься, потому ты можешь взять с собой, скажем тысячу путешественников. Но все они должны быть минимум девяносто пятого уровня.

Я просто офигел от его предложения. Сразу появилась сотня вопросов, и как только он замолчал, я спросил:

- Зачем куда-то сопровождать караван?

- Это не просто караван. Там будут семьи последних выживших гномов в этом мире. Те, кто ушел в недоступные нам земли, в которых вы появляетесь, когда рождаетесь в этом мире, смогут вернуться к нам, если у нас получится что задумано. Но не все. Только гномы моего клана.

Я задумался. Ну да. Зачем оставлять гномов в тех землях, если сектор все равно закрыт для новых игроков. Пока закрыт. Но кто сказал, что только гномы клана Чарона взаимодействуют с нашим сектором? Я слишком много не знаю об этом мире. Блин.

- Так что Слон, ты возьмешься за это?

Внимание. Вам предложено задание *Возрождение клана

гномов сектора Питер 3*. Легендарное.

Награда: неизвестно.

Штраф за отказ/провал: ухудшение репутации с гномами сектор Питер 3.

Принять задание? ДА/НЕТ.

Я естественно принял задание. Делать нечего, придется делать. Откажусь и все, прощай дружба гномов. Блин, блин, блин!!! Осталось уточнить только один момент.

- Чарон, а куда вести караван? Я понял, что к горам на территории Лабиринта, но куда именно?

- Это ты решишь сам. Однако помни, караван должен дойти целым! Никто из путешественников не рискнет напасть на наш караван. Портить отношения со мной врядли кто-то захочет. Однако монстры у гор могут доставить проблем, для этого и нужна та тысяча человек.

- Когда караван будет готов?

- Три дня. А теперь иди, у меня много работы. Нужно успеть все подготовить.

Я вышел из банка, предварительно скинув всю оставшуюся наличность после покупки умений, рецептов и спокойно хотел было написать Скалке, как вдруг почувствовал, что Камень Священной Рощи зовет меня. Он всегда был со мной в моем инвентаре, так что я достал его и увидел что он желтый. Надо срочно лететь к Энтам. Что за день?

- Приветствую брат! - Начал Даруан - энт, давший мне этот камень. - На этот раз ты быстро откликнулся на мой зов. Чтож не буду тратить наше время. Ты можешь помочь своему народу?

- Я? Ээээ, мммм, аааа… в смысле? - Я был совершенно сбит с толку.

- Как я уже говорил, раньше на этой земле жили эльфы. После их ухода мы охраняли ее и защищали, пока не были почти уничтожены. Сейчас мы живы и успешно боремся с врагом. Священные Рощи готовы принять наших хозяев вновь. Я приму лесных эльфов. Дериан примет светлых, а Дireен примет темных эльфов. В наших рощах вновь появятся те, кого мы должны защищать. Осталось только довести их. Сможешь ли помочь нам?

Внимание. Вам предложено задание *Возрождение Эльфов сектора Питер 3*. Легендарное.

Награда: неизвестно.

Штраф за отказ/провал: ухудшение репутации с Энтами сектора Питер 3.

Принять задание? ДА/НЕТ.

Конечно принять! Это просто кошмар! Два легендарных задания за сутки!!!

- Ты должен собрать тысячу добровольцев помочь тебе довести караван с семьями эльфов до наших Рощ…

И дальше все, как и говорил гном. Так, что получается. С этими фракциями у меня наивысшая репутация. Так же я лесной эльф, так что понятно, почему мне дал задание Энт, все-таки возрождение своего народа. Только почему мне дал задание Чарон? Блин, опохмел! Я сейчас, наверно единственный кто достиг сотого уровня и имеет максимальную репутацию с кланом гномов. Походу все именно так. Чтож. Есть три дня, чтобы найти пару тысяч человек.

Слон: Скалка привет! Напиши мне в приват, как освободишься, очень важно!!!

Написал я в легион чате. Ей скажут, что я ее ищу. Приват ее по-прежнему закрыт для всех кроме офицеров, так что пусть пишет сама. Я отправился обратно в столицу, как мне написала Скалка.

Скалка: да, привет. Чего случилось?

Слон: понимаешь мне надо…

Я объяснил ей все. Теперь она пусть занимается всеми приготовлениями к этим заданиям. Мое дело просто быть в рейде. Через несколько часов Скалка сообщила мне, в чем будет заключаться моя задача. Первое. Оба каравана выйдут одновременно, значит до данджа Истоки Боли я еду со всеми, после чего сопровождаю караван эльфов к Рощам. После нагоняю караван гномов где-нибудь у Лабиринтов и сопровождаю его до гор. Итог: оба задания выполнены. Самое интересное в другом. Наш Белый Замок, получив десятый уровень, станет фактически самостоятельным княжеством, а значит, сможет контролировать движение через свои границы. Пропускать или нет людей. Вокруг замка будет довольно обширная территория принадлежащая Рассвету. Было принято решение поселить гномов в горах, доступ к которым будет перекрыт нашим замком десятого уровня! Тем самым мы сможем контролировать торговлю гномов с сектором!!! А это деньги и судя по довольному голосу Скалки, деньги большие. Но на данный момент это только планы на будущее. Сейчас гномы, построив свой город или деревню, смогут спокойно обойти наш замок и Элифу, но это врядли. Все-таки на территориях Лабиринтов не безопасно. Так что, скорее всего торговля гномов будет идти через наши владения в любом случае. В конце объяснений Скалка вдруг сказала:

Скалка: кстати Слон. Тебя ждет БОЛЬШОЙ сюрприз, так что готовься. Думаю, он тебе понравиться!

Хмм, что за сюрприз? На все мои вопросы она не отвечала, говоря только, что позже сам все узнаю. Вот ведь!

Столица бурлила. Гномы и эльфы развили такую бурную деятельность, что затронули, чуть ли не все сферы жизнедеятельности города. Покупали, продавали, постоянно носились, чуть ли не по всему городу. Но вот наступило утро отправления. Все свои вещи обе расы сложили в повозки, дети и женщины так же сидели в них. Мужчины шли рядом. Наш отряд в две тысячи человек по тысяче на один караван шел рядом.

Без происшествий мы добрались до Истоков Боли. Попрощавшись со вторым караваном, свернули в сторону Рощ. Полдня все было хорошо, и мы встали на ночлег. Разбили лагерь, повозки расположили кругом, чтобы было удобней защищать. Эльфы, всегда спокойные, величественные, вели себя словно дети. Глаза их блестели, и такая инициатива была во всех их действиях, что я стал подумывать о них как о живых людях, а не НПС управляемых какими-то алгоритмами действий. Ближе к ночи, они расселись у костров и начали играть и петь на своем эльфийском языке. Я хоть и был эльфом, но языка своего народа не знал. Все игроки разговаривали на общем языке, которые знали и НПС. Но заклинания зачастую мы произносили на непонятных нам расовых языках. Пели они что-то грустное и в то же время, излучающее странное счастье. Будто они грустили о какой-то важной потере, но радовались, что эта их потеря обрела счастье. Странное ощущение, но я вдруг вспомнил Алмазку. Она тоже играла и пела эльфийские песни, не понимая их значения, но полностью отдаваясь чувствам музыки.

- Нда Ириш, - прошептал вдруг я. - С тобой я был действительно счастлив, а без тебя не могу найти своего места в этом мире.

Вздохнув, я отправился в свою палатку и лег спать, стараясь не думать ни о чем кроме этих заданий.

… НЕЖИТЬ!!! ТРЕВОГА!!!..

Проснулся я от криков. Выскочив из палатки, увидел, что все игроки только проснулись и тоже только—только выбираются из палаток.

… Построиться в круг вокруг повозок! Все милишники первый ряд. Луки и маги второй, хилы позади с бардами. Быстрей, быстрей!

Я быстро встал в первый ряд, туда, где увидел свободное место.

- Слон!!!! - Заорав, врезалась в меня, обнимая, Прио. - Давно не виделись, да? Как дела? Покажем этим мертвякам кто тут хозяин? О, смотри они уже почти тут…

От блин! Снова Прио. Интересно, когда мне будут сниться кошмары, она там будет? В виде главного болтливого злодея?

Всех НПС согнали в центр круга созданного из повозок. Все игроки были вне круга. Начался бой. Призраки, зомби, скелеты, личи кого тут только не было. Обычные мобы, элитные, несколько несильных боссов. У нас никто даже не умер, пока мы сражались.

…народ, за спинами мобов что-то творится…

… я взлечу, посмотрю... ох мля, там десять скелетов - некромантов, они постоянно воскрешают убитых нами мобов, потому-то им конца и края не видно!..

… у хилов манна не бесконечная, меня уже тошнит от бутылок на манну! Запасов, конечно, хватит еще на часик боя, но потом…

Скалка: так. Оборотни в воздух и на некромантов. Убивайте по одному. Главный… Слон. Вперед.

Мне дали возможность метить цели для рейда, так что я, взлетев и увидев некромантов, сразу поставил черепок на крайнего из них. Пятьдесят оборотней приземлились рядом со мной, и я стал танчить, а остальные помогали мне хилом и дамагом.

Через пару часов мы уже добивали последнего скелета и начали собирать дроп.

… народ да тут камней Душ столько…

Скалка: камни распределим поровну на всех. Кому не нужно сдаете гильдии за ДКП, а те, кому надо берете за ДКП. Все.

Получив свою долю из камней и золота, я сдал первое гильдии. Мне не нужно от Энтов за них ничего, а так лишнее ДКП, да и люди у нас может еще приоденутся, и будут готовы к нейтралке лучше. На следующий день к полудню мы уже добрались до Рощ. Нападений больше не было.

ВНИМАНИЕ! Эльфы вернулись в этот мир в секторе Питер 3.

Внимание! Любой, выбравший эльфов, может начать игру в секторе Питер 3.Начальная локация эльфов - Священные Рощи Энтов.

Скалка: АХЕРЕТЬ.

Мне кажется, что именно это слово вертелось на языке у большинства из нас.

- Благодарю вас путешественники! Награда для каждого из вас своя! Выбирайте! - Произнес Даруан и перед моими глазами появилась надпись:

Задание *Возрождение Эльфов сектора Питер 3* завершено.

Награда: Золото, или информация (доступно как инициатору задания), или предмет.

Ваш выбор?

Блин и что выбрать? Золото? У меня денег достаточно. Предмет? У меня лучший сет из тех, что можно достать не крафтом, пуха так же лучшая. Бижа, ну это не критично, тем более она за знаки арены, так что в каком-то смысле тоже лучшая на сотый уровень. Остается информация. Ладно, пусть будет информация.

Выбор сделан.

В глазах потемнело, и я услышал голос в своей голове:

… с каждым погибшим путешественником этот мир меняется. При смерти каждый из них оставляет часть себя в этом мире, хотя и не замечает этого. Если же жизнь путешественника прерывается в его мире, когда он находится тут, то целые куски его личности остаются в этом мире. Иногда это приводит к тому, что в Дэлийне появляются те, кого вы называете Заками.

Каждый из путешественников оставляет память о себе в душах тех, с кем общался. Умирая, путешественник, помнящий других, помимо своей частички оставляет, и часть памяти о тех, кого помнит. Это никак не влияет на самого путешественника, когда он воскрешается…

Эта информация получена вами благодаря активации задания *Возрождение Эльфов сектора Питер 3*.

Я открыл глаза и не сразу понял, где нахожусь. То, что я услышал, никак не укладывалось в моей голове. Значит ли что те, кто умер в капсулах, частично все еще находятся в этом мире? Но не могут воскреснуть из-за недостаточности присутствия своей личности тут? Получается, что все Заки не те, кем были раньше? Мы не полноценные люди в плане личности? Мы собраны из воспоминаний о нас и осколков нашей личности оставшихся тут после нашей смерти?

Скалка: Слон! Че завис, дуй к гномам, походу там тоже отбиваться придется, только от демонов.

Слон: да, да. Иду.

Я летел по воздуху к Лабиринтам, оставив Скалку в Роще. Она на коне не успеет доехать до гномов, прежде чем они доберутся до лабиринта. Мысли не отпускали меня. Я старался разобраться в себе. Каким я был до того как стал Заком? Я ведь помню свою прошлую жизнь, помню родных, но что-то не так. Ощущение потери чего-то важного, вот что не дает мне покоя. Почему я не нахожу себе места в этом мире? Почему чувствую себя одиноким, хотя вокруг много людей некоторых из которых я могу, смело назвать друзьями.

Альянс чат.

Лесник: и далеко ты лететь собрался? Ты уже почти пролетел

нас, приземляйся давай. СЛОН!

Слон: да, да.

Я приземлился и теперь двигался в караване гномов. Когда мы отъехали от Элифы и направились к своему Белому Замку, на полпути на нас напали демоны. Я сражался на автомате, выполняя приказы. Когда же мы достигли гор я уже почти сходил с ума от мыслей о том, что я это не я!

ВНИМАНИЕ! Гномы вернулись в этот мир в секторе Питер 3.

Внимание! Любой, выбравший гномов, может начать игру в секторе Питер 3! Начальная локация гномов - Подгород гор Лабиринта.

Задание * Возрождение клана гномов сектора Питер 3* завершено.

Награда: Золото, или информация (доступно как инициатору задания), или предмет.

Ваш выбор?

Я тут же выбрал информацию.

*… новая жизнь в мире Дэлийн с появлением путешественников становится все разумнее и разумнее. У многих существ и жителей этого мира появляются эмоции не свойственные им по задумке Богов. Родившийся щенок в какой-нибудь деревне может стать умнее человека. В него при рождении вселяется часть информации о путешественнике, умиравшем в этом мире. С ростом щенка он вбирает в себя все больше и больше информации о своем *прародителе*. Но развитие щенка остановится, как только перестанет поступать информация. При смерти этого щенка информация скопившейся в нем за время его жизни не распылятся, а остается целой и в таком виде может прикипеть к новой жизни, начав самостоятельно развиваться. Так появляются новые личности мира Дэлийн…*

Я сидел перед прорубленным в горах ходом в город гномов. Все уже разошлись, а я просто сидел. Гномы пригласили меня внутрь, ведь наступает ночь. Я согласился.

Снилась мне какая-то ерунда и, проснувшись, я почувствовал себе еще хуже, чем вчера. Надо что-то делать, спросить совета! Даруан! Он ЭНТ. В нем живет память предков, он дал мне первую информацию. Я должен вернуться к нему! Сутки я летел к священной Роще и как только увидел Энта, сразу задал ему столько вопросов, что он жестом показал мне, чтоб я успокоился, замолчал.

Я шел за ним в центр священной Рощи и слушал.

- Все, так как ты говоришь. Вы приходите в этот мир полноценными личностями, и каждый из вас оставляет свой след.

Кто-то оставляет доброту, кто-то злость, а есть те, кто оставляет ненависть. Вы все разные, как листья на деревьях. А такие как ты… вы не совсем те, кем были до перерождения в этом мире. Вы составной образ из воспоминаний о вас и той части вашего сознания, что осталась в этом мире. Если вас помнят добрым, бескорыстным, то переродившись тут вы получаете эти качества, хотите или нет. Неважно, почему при жизни вы поступали так, важно отношение к вам окружающих. Хотя конечно на вас будет влиять и то, что осталось от вашего сознания тут. Иногда для вашего перерождения необходим день, иногда месяцы, а иногда этого просто не происходит. Все зависит от того, как вы жили тут и сколько.

- Значит, - спросил я, - я не тот Слон, что был при жизни? Но я же личность? Я же меняюсь? Я же не как жители этого мира?

- На все твои вопросы, ответ - да!

- Стоп. Если есть воспоминания о людях, то есть ли вероятность того что человек которого я помню, живет где-то в этом мире в теле НПС? Точнее живет то, что я и другие люди помнят о нем? - Пожалуйста, скажи что возможно, взмолился про себя я.

- Да. Такое возможно. А возможно, что сейчас этот дух в Сером Мире. Там миллионы осколков ваших душ, которые постепенно объединяясь, создают духов.

- Серый Мир? Туда можно попасть? Останусь ли я там собой? - Мои глаза блестели, я нашел способ, я нашел ЕГО!!!

- Попасть туда не сложно, особенно если учесть, что ты пришел оттуда. Но вот вернуться сам, ты уже не сможешь. И вернуть оттуда нельзя. Попав туда, ты останешься там навсегда, возможно будешь перерождаться в телах жителей этого мира, я не знаю. А общение внутри Серого Мира? Я не знаю Слон.

Я задумался. Когда я прошел первый раз Залы Смерти и был на грани распада личности, из-за неподготовленности к полученной боли, я как мне кажется, посетил тот мир. Одним глазом успел взглянуть на него. И как я помню, хотел остаться там. Тихо, спокойно, и будто там что-то важное. Я должен рискнуть. Должен.

- Как мне попасть в Серый Мир?

Глаза Даруана расширились.

- Заем тебе это? Ты не вернешься, понимаешь?

- Я должен, Даруан. Поверь мне.

Он молчал. Я тоже просто сел и стал ждать. Ближе к вечеру он бросил мне грустным голосом:

- Сядь и представь, что там, в Сером Мире есть то, что тебя тянет туда. Есть то, что важнее всего на свете. Тогда ты

окажешься там, рядом с тем, что хочешь ощутить. Либо если этого там нет, то останешься в этом мире и не сможешь больше самостоятельно отправиться туда. Решай.

Кто я такой сейчас? Все ли мои поступки были такими, какими Я хотел бы их видеть. Не теперешний Я, а тот, кем был раньше. Возможно ли, что из меня получился лишь образ, моего прошлого, составленный другими людьми по моим поступкам? Кем я был? Каким? Сейчас я живу, кто бы что ни думал, но я личность или нет? Возможно ли, что мое прошлое Я хочет отправиться в Серый Мир, туда, где есть шанс вновь обрести свое счастье - Алмазку? А нынешнее Я довольно тем, как я живу? Возможно именно из-за того, что во мне объединены мое прошлое и образ меня, каким меня считали другие, я не могу найти тут счастья? Что будет потом? Противоречия уничтожат меня. Вот что. Ведь я умер, не желая жить без Алмазки, и это осталось во мне после смерти, хотя и было спрятано глубоко внутри. Почему я так люблю битвы? В них можно умереть и на короткие мгновения оказаться в Сером Мире, рядом с ней? Наверно, все так, хоть я и не помню, что происходит после смерти и перед возрождением. Я не помню, а мое подсознание? Ведь именно оно и вело меня в битвы. Именно оно и не боялось боли и смерти. Потому что я буду вознагражден секундами, минутами счастья в Сером Мире, находясь рядом с той, кого люблю? Как трудно решить, кто настоящий и чего я хочу. Моя голова. Я прошлый и Я настоящий хоть и кажемся одинаковыми, но все же мы разные. Надо решать, надо решать…

Глава 28. Выбор сделан.

Скалка: ну что готов сделать подарок Слону?

Лесник: да! блин из-за этих эльфов и гномов пришлось все отложить. Но ничего сегодня же расскажу ему обо всем.

Вдруг Скалка нахмурилась, сосредоточилась и выпалила:

Скалка: Слон пропал! Вообще пропал. Его ника нет в легионе! Наши пытаются найти его уже несколько часов! Пробовали почтой, так говорят, такого игрока нет! В гномьем банке сказали, что счет его активен, но подробностей не говорят. Что за дела! Подожди, еще информация пошла… в Священной Роще энтов появилась стела…

Скалка замолчала и хмуро смотрела на Лесника, он был шокирован и даже не был в состоянии спросить, что за стела.

Скалка: там изображен Белый Медведь, шагающий по зеленому полю. А в небе звезды из алмазов. Название вот:

Изменивший Серый Мир. Первое Чудо Кластера Питер. Создатель (скрыто).

Благодаря взаимному желанию, два путешественника изменили маленький кусочек Серого Мира, сделав его живым.

В радиусе километра от стелы не может появиться ни одно существо класса нежить.

В радиусе километра от стелы время воскрешения и штраф опыта уменьшены на 10%.

Лесник: насколько я помню, ник девушки, из-за которой Слон стал Заком, был Алмазка?

Скалка: ты думаешь?..

Лесник: я уверен. Прочитай описание. Похоже, он смог найти ее, и теперь они вместе.

Скалка сидела потрясенная. Это невозможно! Как такое может быть! Алмазка умерла вне капсулы!

Спустя несколько часов.

Лесник: ладно. С подарком я опоздал, да и бесполезен он ему был бы в Сером Мире. - Он печально улыбнулся. - Но ничего. Он сделал для легиона столько, что я не могу оставить это просто так. Вместо него я… знаю! Помогу его семье. Иней говорил, что связывался с его сестрой. Думаю, пару капсул для его семьи мы потянем спокойно. А может и все три…

Чат легиона Закат-5.

… эмм народ, к нам же не должны поступать новички. Вроде как договорились, что в Закат-4 всех отправляют.

… ну да. А что?

… да вот, со вчерашнего дня прибавился один человек.

… эээ, кто-нибудь принимал кого?

Все ответили отказом. Дежурные по легионам Закат каждый день проверяют список легиона, вдруг кто появится в игре.

… тогда тем более странно. Ник белый, значит в игре, и именно он лишний, если судить по вчерашнему списку.

… что за ник, проверю по остальным спискам.

… СаИр.

Они не знали, что имя состоит из двух других имен. Саша и Ира. Два человека, остатки сущностей которых встретились в Сером Мире, дали жизнь новому игроку, родившемуся в Дэлийне.

Пять человек шагали по Священной Роще, направляясь к белому камню посередине. Дойдя до него, положили на него пирожки с мясом и налили до краев каменную кружку пивом. Это оказался не камень. Это была каменная стела высотой в полметра с изображенным на ней белым медведем, шагающем по земле, освещенной алмазными звездами.

- Иней, а что это за стела и зачем мы сюда пришли? - Спросила одна из пришедших девушек.

- Вы четверо новички Сером Закате, а всех новичков мы водим сюда, чтобы показать и рассказать об одном человеке. В самом начале игры, когда еще не было Заков, был создан наш легион Рассвет, его историю вы конечно знаете. Так вот Слон первый кто стал Заком в нашем секторе. Его девушка умерла, и он видимо не смог пережить этого, умерев в реале. Как становятся Заками вы в курсе - СинийИней улыбнулся. - Слон стал Чемпионом первой проведенной арены кластера. Он не стремился к власти, к богатству, он просто жил, так как считал верным. А легион, по большому счету, Рассвет, да и Закат просто жили за ним. Это трудно понять, но просто наблюдая за действия Слона и делая соответствующие действия, легион смог стать тем, чем он является теперь. Владельцем сектора. Что бы ни делал этот оборотень, стоило просто наблюдать за ним и предпринимать определенные шаги, чтобы быть в плюсе. Часто в очень большом плюсе, что и помогло нам так быстро развиться. Именно он стал тем, кто первый получил во владение деревню. Он стал тем, кто дал клану первых боевых големов. Он дал клану возможность не тратить деньги на оплату ячейки клана в гномьем банке, что очень помогло на ранних этапах развития клана. Сэкономило кучу денег. Он был лучшим танком клана, который сражался, чуть ли не во всех битвах легиона. Он был винтиком в работе клана, но винтиком вечным. И именно он открыл для создания персонажей в нашем секторе расы эльфов и гномов. С тех пор его больше не видели. Он пропал, ушел в Закат. А тут поставили эту плиту. Хотя есть легенда о ней, о том, как она

появилась. Легенда о Слоне. Ее-то вы сейчас и услышите.

А в это время на плите все так же безмятежно шел своей дорогой белый медведь, и алмазные звезды освещали его путь. Его игра кончилась, но игра для остальных только начинается.